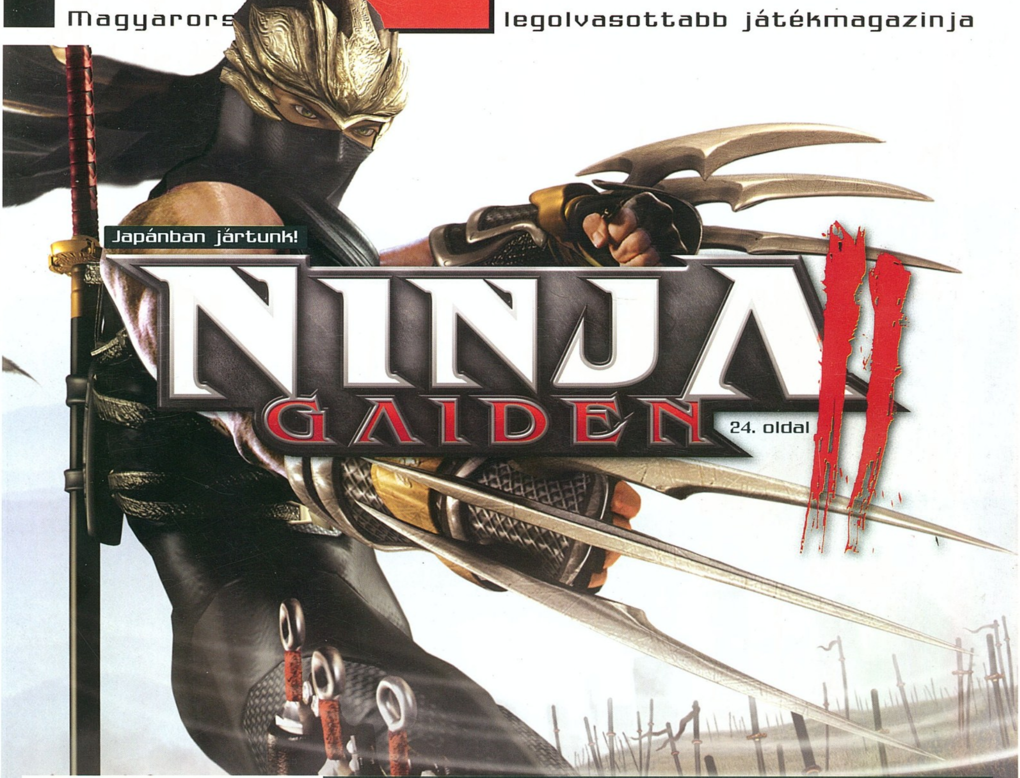
DVD ROM
DUPLA DVD

teljes játék
COMMANDOS: STRIKE FORCE

PC GURU

1095 Ft 2008.04.

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja



Japánban jártunk!

NINJA GAIDEN II

24. oldal

Teszt 60. oldal

LOST

A sorozat játékverziója végre megérkezett

Bemutató 40. oldal

INDIANA JONES VS. BATMAN

LEGOINVÁZIÓ

A Lego Star Wars készítői új filmeket dolgoznak fel

GRID

Bemutató

FHM
MINDEN BETŰJE NEKED SZÓL
FHM
Forma-1
melléklet 2008
FHM
Tűz alatt Irakban
A SAS-veterán beszámolója, akit az FHM küldött vissza a halál torkába!
Diszkó-balesetek
Mariann
Köszönjük, Nyíregyháza!
RUSSELL CROWE
SYLVESTER STALLONE
DOLPH LUNDGREN
KI A 100 LEGSZEXIBB BOMBÁZÓ 2008-BAN?
SZAVAZZ ÉS NYERJ!
Vidd el a Honda CBR 600 RR Szupersport motort
vagy az öt darab Sector karóra egyikét!
100 BOMBÁZÓ
A VILÁG LEGJOBB NŐI
2008
5x
1x
A részleteket keresd az FHM-ben, vagy a www.fhm.hu site-on!
FHM Férfiaknak. Havonta. Mindenről.

pc guru Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Szendrey Szilvia szendrey@motorpresse.hu Tel.: 577-2626

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-Rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Mostanában úgy látszik utazásokra vagyunk ítélve. Még haza sem értünk a Los Angelesi túránkról, Grath már Japán felé tartott, hogy első kézből számolhasson be a videójátékok őshazájában készülő Ninja Gaiden 2-ről és arról, hogyan élnek, mivel játszanak a bolygó másik felén. Elképesztő különbség van a világ és Japán játékkultúrája között. Elég, ha csak az elmúlt öt év legeredetibb alkotásaira gondolunk. S bár ezek nagy része PC-n nem látott napvilágot, a PSP tulajdonosok megtapasztalhatták milyen az, ha a felkelő nap országában játék készül. A Loco Roco, a mostani számunkban bemutatott Patapon, vagy a szemétgörgetős Beautiful Katamari egytől egyig zseniálisak, nem beszélve Kojima Metal Gear Solid vagy a Capcom Resident Evil szériájáról. Örömteli hír, hogy ezek a játékok szép lassan elérhetőek lesznek PC-n is. Japán kitekintőnk mellett lerántjuk a leplet a hónap meglepetésjátékáról a Sin of a Solar Empire-ről, és a hónap csalódásának nevezhető The Lost-ról, megmutatjuk az első képeket az új Alien játékából, és elkészítettük nektek Lego összeállításunkat, amiből mindent megtudhattok a Lego Batmanről illetve a Lego Indiana Jonesról! E havi teljes játékunk a Commandos Strike Force amit a jövő hónapban minden idők egyik legjobb körökre osztott stratégiai játéka, az Europa Universalis 3 magyar nyelvű verziója követ majd.

Sasa

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A pc guru következő száma 2008. ÁPRILIS 10-én jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ, ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...

Japánból jelentkezünk exkluzív tudósításunkkal az év legvadabb akciójátékáról

Ninja Gaiden 2

24

Előzetes

010 **Aliens: Colonial Marines**
Megérkeztek az első képek a Sega és a Gearbox által közösen gondozott új Alien-játékból. Remek lesz!

015 **Red Faction Guerilla**
018 **Fallout 3**
022 **Faith and a .45**
Alternatív világ, szerethető hősök, filmszerű történetmesélés és sok akció - nagyjából ez a furcsa című Faith and a .45.

024 **Ninja Gaiden 2**
Grath egészen Japánig utazott, hogy beszélgessen a fejlesztőkkel, hogy kifaggassa őket, lesz e PC-s verziója a remek akciójátéknak.

030 **Small in Japan**
Körkép a japán játékpiacról, különös tekintettel a PC-re.

032 **Damnation**

036 **Védett értékek**
A szabadalmak mindenhol fontosak, így a játékok világában is. Tudtad például, hogy kié az epizodikus játékok joga?

038 **This is Vegas**
Könnyed GTA klón készül a Midwaynél, sok szerencsejátékkal és csini csajokkal.

042 **Race Driver Grid**
A Colin McRae sorozat újraindítása után a kódmesterék most a Race Driver-szériát akarják megújítani. A látvánnyal nem lesz gond.

048 **Lego Invázió**
A Csillagok Háborúja után most a Batman és az Indiana Jones univerzumok kaptak Lego-kezelést. Plusz egy MMO is készül...

Teszt

056 **Turok**
Dinoszauruszvadászat az alagútban: borzasztó lineáris lett az új Turok.

060 **Lost: Via Domus**
A sorozat milliókat ejtett rabul, de a játékverzió vélhetően kisebb sikert arat majd. Hogy miért? Lapozz és olvass!

064 **Frontlines: Fuel of War**
A Frontlines a Battlefield 2 készítőinek műve, így nem véletlen, hogy ahhoz nagyon hasonlít. De hogy jobb is? Chris eldönti...

068 **Sims: Hajótörött Krónikák**
070 **Overlord/Jericho**
072 **Sins of a Solar Empire**
075 **Penumbra: Black Plague**
076 **Hour of Victory**

078 **The Club**
Zéró történet, maximum akció. A tesztben kiderül, hogy ez jó recept-e manapság.

081 **The Experiment**
090 **Lost Odyssey**

092 **Army of Two**
Kétfős, kooperatív multiplayerre építő akciójáték az EA vadonatúj stúdiójából.

094 **Patapon**
Pon-pon-pata-pon; az őrült dal beette magát a fejünkbe, mióta megérkezett, azóta nem tudjuk letenni a pompás Patapont.

095 **FIFA Street 3**

Hardver

098 **Canon Digital Ixus 80**
099 **Garmin Nüvifone**

42

Grid

A Race Driver sorozathatalmas változásokon megy keresztül az új, Grid névre keresztelt új epizódban. Három földrész, 45 kocsi, adrenalindús versenyek...

36

100 **Sony Ericsson G900**
103 **Microsoft Wireless Laser Mouse 6000**
104 **VGA körkép**
108 **Intel Core 2 Duo 45 nm**
110 **ASUS Xonar D2X**
112 **Játékok mobiltelefonra**
112 **Homok a gépezetben**

Rovatok

082 **Képkockatörténelem 3**

084 **Gondolatébresztő**
Vajon milyenek lesznek az online játékok tíz év múlva?

086 **Nosztalguru**
088 **Játékmentőöv**
120 **Levelezés**

122 **Külvilág**
Filmek és DVD-k, könyvek és képregények és zene. Ahogy megszokhattátok!

Megújult a pcguru.hu. Kinek mi a véleménye, mit tett hozzá, és mit fog kezdeni az új lehetőségekkel?

Sasa

Az új PGO szerintem elképesztőre sikeredett. Szeretnék gratulálni mindenkinek, aki a fejlesztésben és a kivitelezésben részt vett. Remélem többet leszek jelen a fórumokon és végre elkészítem az első blogomat, ahol Batehoz hasonlóan ha nem is napi, de legalább heti rendszerességgel megírjam a saját postjaimat.

Joc

Ajánlom figyelmetekbe a PGO 3.0 játékadatbázisában fellelhető fejlesztést, segítségével könnyen megtudhatjátok, hogy a profilotokban megadott konfiguráció elég erős-e az adott játék futtatásához. Ha hasznosnak találjátok, majd a nevetekben is hátba veregetem Darths-ot ha legközelebb látom.

Ricco

Amíg nem lesz végre online póker, esetleg blackjack a PGO-n, addig sajnos engem nem sokat fogtok látni az oldalon. Darths ugyan piszkavassal ütöget néha, hogy azonnali hatállyal kezdjek blogírásba, de öregecskén, deresedő fejjel inkább nem kezdek bele ilyesmibe. Talán Chris blogját olvasom majd.

Chris

Végre! Őszintén szólva, az előző változat olyannyira nem tetszett, hogy kínszenvedés volt a fórumokat végigböngészni. Nem beszélve arról, hogy keservesen nehezen lehetett kezelni. Nem úgy mint az új változat, ahol öröm olvasgatni a fórumokat és a blogokat, nézegetni a híreket...

Bate

Szerintem is félelmetesen jóra sikeredett az új Online. Öröm feljárni és olvasgatni a tartalmakat. Eddig is igyekeztem sok időt fenn tölteni a fórumokban, de ha lehet, mostantól megduplázom ezt a mennyiséget. A többlet iső egy részét pedig természetesen az új blogom ápolgatásába fogom fektetni.

Gaben

Sokat melóztam a PGO 3-on. Persze nekem csak az új ruhát köszönheti az online. Itt szeretném megköszönni a sok dicséretet és persze kritikát, amit az új oldallal kapcsolatban fogalmaztatok meg a fórumokon. Hálám jeléül hamarosan indítjuk a blogomat, én és a narancs termoszos bennszülött...

Grath

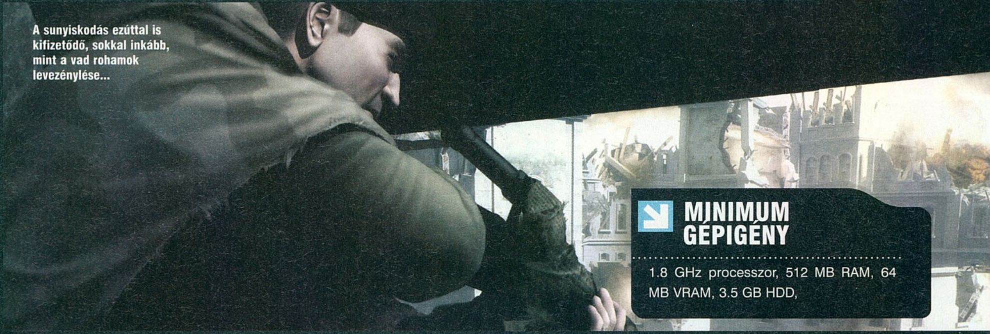
Kezdésnek aktivizálom magam, hisz nem voltam szorgos tagja a fórumnak. Veszett fórumozást most sem ígérek, de a blogomat nem fogom elhanyagolni. Plusz felügyelem, hogy Darths ne tegyen ki túl sűrűn olyan dolgokat a PGO-ra, amelyek közelébe se szabadna mennie…

Darths

Jópofa kérdés. Mivel többedmagammal, de én csináltam/vezetem online magazinunkat, így bőven tudnék miről beszélni, de erre kevés az itt rendelkezésemre álló hely. Eddig is egész nap az oldalon csüngöttem és ezután is ott fogok, illetve rugdosom Sasáékat, hogy legyenek aktívabbak a weben.

COMMANDOS: STRIKE FORCE

fejlesztő > Pyro kiadó > Eidos web > www.commandosstrikeforce.com írta · NightBagoly



A sunyiskodás ezúttal is kifizetődő, sokkal inkább, mint a vad rohamok levezénylése...

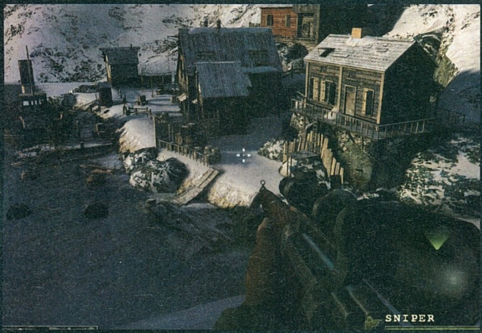
MINIMUM GÉPIGÉNY

1.8 GHz processzor, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3.5 GB HDD,

A legendás Commandos-sorozatra mindenki emlékszik, aki valaha kipróbálta: a trilógia felülnézeti módban büntette a játékosokat, nehézsége pedig számtalan kibelezett egeret, kettétört billentyűzetet, valamint lefejelt monitort eredményezett. Azonban, ahogyan az már csak lenni szokott, a kezdeti sikerek után a széria elindult a lejtőn, és részről részre egyre kevésbé hasonlított önmagára. A fejlesztők végül is nem csak grafikus motort, de játékstílust is cseréltek, ez lett a Strike Force, lapunk aktuális teljes játéka.

Annak idején valósággal rettegtünk attól, hogy a Strike Force megcsúfolja majd a sorozatot. Élénken élt még az emlékezetünkben az első rész által okozott mámor, ugyanakkor azzal is tisztában voltunk, hogy a kornak nem felel meg a lassabb, hömpölygősebb játékmenet, így lelki szemeinkkel már láttuk is a Medal of Honort, a régi részekre vonatkozó minimális utalásokkal felturbózva. Hogy mekkorát tévedtünk, azt csak az után voltunk képesek felfogni, hogy telepítettük gépünkre ezt a kis csodát, és elmerültünk – újra – a jól megszokott környezetben.

Azt, hogy hogyan lehet egy FPS játékot mély, taktikai programmal ötvözni, még csak tanítani sem lehetne: a nézőpontból a Doom sikerei óta alapvetően felmerül a potenciális lehetőség, hogy kiirtsanak belőle minden mélységet, és pusztán az eszetlen mészárlásra összpontosítsanak. A Pyro azonban – kiknek az első három részt is köszönhetjük – nem tegnap óta dolgozik ebben a szakmában, így gyakorlatilag létrehozta a lehetetlent, amikor a nézőponttól teljesen függetlenül visszaadta nekünk azt az élményt, amelyet első játékuk '98-ban jelentett. A Strike Force ugyanis, bár FPS nézőpontból



A lopakodós, óvatos játékmenet a régi, stratégiai részekhez hasonlóan fontos

hódít, jelentősen közelebb áll a klasszikus játékokhoz annál, minthogy Medal of Honor-, vagy Call of Duty-klónként lehessen emlegetni. A régi sorozat karaktereiből csak három tért vissza az 1942-ben játszódó folytatásra: a klasszikus zöldsapkás figura (aki még mindig képes a legnagyobb tűzharcokat átvészelni) a kém (aki be tud olvadni a germánok közé, hogy aztán vigyorogva, gázzal szenderítse el őket) és a mesterlövész (aki, minő meglepetés, egy távcsöves puskával nyújthat háttértámogatást) – azonban itt végére is értünk a csonkításoknak. Aki egy értelmetlen, Rambo-stílusú lövöldözésre vágyik, gyorsan lapozzon tovább – és dobja a sarokba a korongot – hiszen a Strike Force körülbelül annyira akciójáték, mint amennyire az elődei voltak azok: az FPS részek pont csak annyira vannak jelen, hogy romba döntsék precíz tervezői munkánkat.

Feladatunk ugyan is legtöbb esetben nem az A pontból B pontba való eljutás, éppen ellenkezőleg: a változatos misszióknak hála az ember szinte vért izzad, mire rájön a problémák megoldására. Ha úgy fogunk neki egy-egy küldetésnek, hogy „lesz, ami lesz”, sűrűn bámulhatjuk a töltőképernyőt, a program ugyan is nehézségi szinttől függetlenül hozta az elődök kínzókamrás hangulatát. A küldetések zömében először érdemes alaposabban átjárni a helyszínt, kifigyelni az ellenség mozgását, valamint alaposan eltervezni az akció végrehajtását. Mindenfelé őrök bóklásznak, akik még mindig jól látható módon figyelik meg a környezetet – ha az „erőterük” zöld, az azt jelenti, hogy gyanútlanok, ha sárga, az azt, hogy alaposabban utánanéznek a furcsa jelenségeknek, ha pedig vörös, akkor beindul a riadó, és lehet rejtőzködni – beavatkozásuk pedig a történésekbe legjobb esetben is a komplett akcióterv megborulását jelzik: ilyenkor jön jól egyedül az FPS-es reflex, némi szerencsével, és precíz célzással ugyan is kilőhetjük magunkat a szorult helyzetből. Azonban nem áltatok senkit: az esetek zömében a be nem tervezett riadó egyet jelent a küldetés újrakezdésével, ugyan is mentési lehetőségünk nem lesz – elég egy eltévedt golyó, vagy egy fel nem derített területről arra kolbászoló őr, és kezdhetünk mindent elölről. Megértem, ha ez sokakat elriaszt, azonban le kell szögezni: az eredeti sorozatot főleg a nehézsége emelte a tucatjátékok szintje fölé, így a készítők nem hiába nyúltak újra ehhez az eszközhöz.

Bár a grafikai megjelenítést a koros RenderWare motor végzi, panaszra túl sok okunk nincsen: a játék bőven hozza a 2006-os szintet, e mellé pedig az engine-től már megszokott barátságos gépigény, és stabil futás is régi ismerősként üdvözölhető. Hangok terén sincs túl sok ok panaszra a fordulatos történet ugyan is igen korrekt szinkronszínészek segítségével elevenedik meg, az egészet pedig ablakrezegtető basszussal, és élethű durrogásokkal teszik még inkább átélhetővé. Azonban a külsőségek mind és mind háttérbe szorulnak, a Commandos: Strike Force ugyan is egy olyan program, amellyel élvezet játszani. A régi programok hangulata visszaköszön az új nézőponttól függetlenül is, e mellett pedig sikerült annyi újdonságot belezsúfolni, hogy ne lehessen rókabőrként megbélyegezni. Ha azt mondom, nehéz lesz idén ennél jobb játékot a korongra zsúfolni, nem az elkövetkezendő felhozatalt degradálom: pusztán megpróbálom érzékeltetni, mekkora királyság is az, amit remélhetőleg már most azonnal elkezdtek majd a gépetekre telepíteni.

„A negyedik Commandos-játék szakít a régi hagyományokkal, de így is szórakoztató!”

DVD tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

Miközben szerkesztőségünk teljes lázban ég az új PC Guru weboldal fellövése kapcsán, leadtuk idei negyedik DVD mellékletünket is, melyet ezúttal is sikerült csurig tölteni. Korongunk felén teljes játékunk, másik felén pedig jó néhány előzetes, játékdemó és szokásos anyagaink kaptak helyet. Sikerült újra sínre tenni Külvilág rovatunkat is, melynek 40 perces műsorát most megtekinthetitek PCG Live rovatunkon belül. Ezen kívül kívánságotok szerint Turkáló rovatunkat kicsit megnyirbáltuk, és mostantól csak a legelengedhetetlenebb csomagokat fogjuk feltenni oda, amit a következő hónaptól különféle extrákkal fogunk bővítgetni. Ne feledjétek, hogy továbbra is várjuk véleményeiteket és ötleteiket a DVD-vel kapcsolatban a chris@pcguru.hu címre!

Imperium Romanum

A nem túl híres Kalypso cég játékaként debütált Imperium Romanum a birodalomépítős stratégiai játékok kedvelőinek szerezhet kellemes perceket, amelyben egy római kolónia felépítése, felvirágoztatása és menedzselgetése lesz feladatunk. A próbaváltozat két gyakorló és két egyszemélyes pályát tartalmaz, melyeken keresztül beletanulhatunk ebbe a meglehetősen összetett ókori polgármesteri szakmába.

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 1.6GHz / 1GB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis grafikus kártya (Geforce 6600 vagy jobb)

Agon: Lost Sword of Toledo

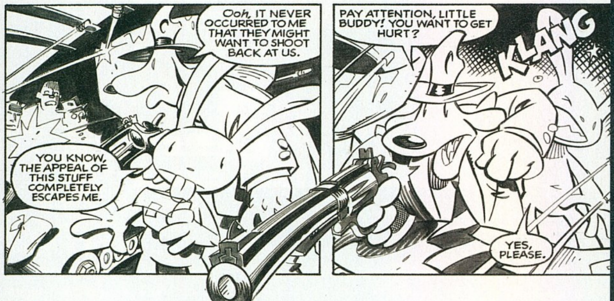
Kalandjáték-kedvelők kezdhetik dörzsölni tenyerüket, ugyanis hamarosan a boltokba kerül az Agon sorozat második része, amelyben nyomozásunk tárgya egy becsületes ember, aki teljesen kifordul magából, s mindenféle gonoszságot kezd művelni. Fekete mágia, családi bosszú, vagy egy elvesztett fogadás áll a háttérben? Erre már nektek kell rájönni, de ha érdekel titeket a történet, addig is tegyetek egy rövid próbát a játékból, amit természetesen DVD-mellékletünkön most megtalálhattok.

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.0GHz / 1GB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis grafikus kártya (Geforce 6600)

Sam & Max 2 episod 1–3

Bár egyelőre kisebbet durran a Sam and Max második évadja, szép sorjában érkeznek az epizódok, nemsokára a negyedik is letölthetővé válik. Mivel három a magyar igazság (meg a kismalacból is ennyi van), mindhárom demó egyidejű felpakolásával jubiláltuk ezt a nemes pillanatot. Az első részben (Ice Station Santa) egy felpuffadt, szőrös, pogány Istennel küzdenek meg, a Mikulással. A másodikban (Moai Better Blues) egy trópusi vakáció fullad vulkánmentésbe, a harmadikban pedig (Night of the Raving Dead) jönnek a zombik!

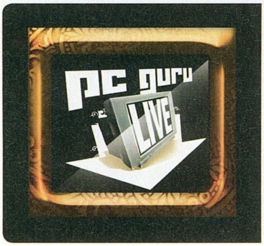
Minimális rendszerkövetelmény: Pentium III 800MHz / 256MB RAM / 32MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis grafikus kártya



Hard to be a God

Minőségi orosz játékokról igen ritkán tudunk csak beszámolni, ezért is jelent külön örömet számunkra bemutatni a Hard to be a God című alkotást, amely a diablo-szerű hack'n'slash kategóriában próbál újítani. Természetesen a játék el van látva a manapság népszerű RPG elemekkel, található benne egy viszonylag jó NPC rendszer, és négy különféle befejezést kínál. Ennek a játéknak a demójában a program elejéből kaphatunk ízelítőt, beleszagolhatunk a sztoriba és kipróbálhatjuk a harcrendszert.

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 1.6GHz / 1GB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis grafikus kártya (Geforce 6600 vagy jobb)



PCG Live!

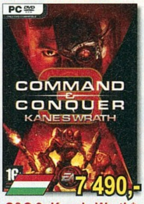
Ahogy ilyenkor lenni szokott, siralmas a helyzet tesztelhető játékok terén. A pár megjelent cím közül csupán a Lost című, a sorozaton alapuló alkotást tudtuk kivesézni, a többivel vagy technikai nehézség támadt, vagy nem érkeztek meg időben (Frontlines). No sebaj, hiszen összeállítottunk egy 40 perces külvilág filmet, melyben hat mozi előzetes, (többek közt az új Indiana Jones filmé!), DVD ajánlónk, és képregény rovatunk kapott helyet! Plusz egy videoteszt is megtekinthettek a Lost játék kapcsán.

CD GALAXIS

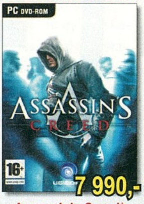
PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

HÚSVÉTI JÁTÉKÖZÖN!

Heroes 5: Kelet törzsei*



C&C 3: Kane's Wrath* (előrendelői termék már kapható!)



Assassin's Creed*

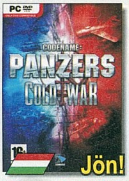
Race 07

Sims 2 kieg: Szabadidő

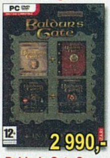
Starcraft Gold

Diablo 2 Gold

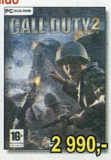
Warcraft 3 Gold



Panzers: Cold War*



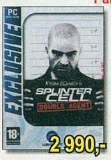
Baldur's Gate Saga



Call of Duty 2

Gears of War

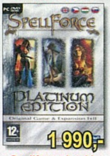
Unreal Tournament 3



Splinter Cell: Double A.

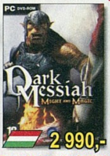
Ghost Recon AW.2

Battlefield 2 Deluxe



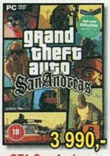
Spellforce 1 pakk

Test Drive Unlimited



Dark Messiah of M&M

Gothic 3



GTA San Andreas

Act of War Gold....................2 990
A.C: Nyaraló Gyilkosok H ..5 990
Age of Empires Collector's 2 990
Age of Empires 3 HU 2 990
Age of Mythology Gold 2 990
Agon 2 HU 4 990
Anno 1503 Gold..................1 990
Anno 1701 HU 4 990
Anno 1701: Sárkány átka* .4 990
Assassin's Creed (jön)* 7 990
Baldur's Gate Saga............2 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2 Deluxe............3 990
Battlefield 2 Complete......11 990
Battlefield 2142 Deluxe 11 990
Battlestations Midway 1 990
Beowulf HU.........................4 990
Bionicle Heroes...................1 990
Bioshock 6 990
Black & White 2 ....3 990
Blazing Angels:Squadron...2 990
Blazing Angels 2: Secret....6 990
Blitzkrieg Anthology 2 990
Blitzkrieg 2 ....2 990
Boiling Point HU..................1 990
Brothers in Arms HU 2 990
Brothers in Arms EiB...........2 990
Bus Driver 1 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 2 ....2 990
Call of D.2 'Év játéka kiad.' 3 990
Call of Duty 4 Modern W*. .9 990
Céh 2 (Guild 2) HU 4 990
Championship Man. 08......3 990
Chronicles of Narnia 1 990
Civilization 3 Complete 1 990
Civilization 4........................2 990
Civ 4 Complete 6 990
Club 9 990
Code of Honor: Idegenlég..2 990
Codename Panzers P.1 H 990
Codename Panzers P.2 H 990
C.Panz ColdWar (tavasz)*11 990
Colin McRae DiRT, HU 4 990
Combat Flight Simulator 3. 2 990
Command&Conquer pakk .7 490
C&C Generals Deluxe 3 990
C&C 3: Tiberium Wars H..11 990
C&C 3: Kane's Wrath H*....7 490
Kane's W.előrendelői termék 490
ha ezt megveszed, a megjelenést követő két héten belül a játék ára csak plusz 6 490 lesz!
Commandos Strike Force. .1 290
Company of Heroes goty ...6 990
Company of Heroes Gold 11 990
Cossacks 2 Gold.................4 990
Counter-Strike Anthology ...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crysis HUN 11 990
Dark Messiah of M&M, H...2 990
DarkStar One......................1 990
Diablo 2 Gold 3 990
Disciples 2 Gold...................1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Doom 3 ....3 990
Driver 3 ....1 990
Driver Parallel Lines...........4 990
Ducati World Championship .990
Dungeon Lords Collectors .2 990
Dungeon Siege+Aranna 2 990
Empire Earth 2 Gold HU 1 990
Empire Earth 3 HU.............3 990
Enemy Territory: Quake W.6 990
Europa Universalis 3 HU ...3 990
F1 Padlógáz HU 1 990
Fable HU.............................1 990
Fahrenheit...........................1 990
Fall: Last Days of Gaia HU ...990
Far Cry 990
F.E.A.R. Gold HU 2 990
FEAR Perseus Mandate H 3 990
FIFA 07 HU 3 990
FIFA 08 HU 11 990
FIFA Manager 07 ....3 990
FIFA Manager 08 ....11 990
Flatout 2..............................1 990
Flight Simulator 2004 ....4 990
Flight Simulator X Deluxe 11 990
FS kiegészítők, /-től 4 790
Football Manager 2008 ......9 990
Frater HU 4 990
Frontline Kurszki csata HU 5 990
Frontlines: Fuels of War* ...9 990
Fuvarmágnás HU................5 990
Gears of War HU 4 990
Genesis Rising....................3 990
Ghost Recon Adv. W. 2 ......2 990
Glory of the Roman Emp ...1 990
Gothic 2 Gold......................1 990
Gothic 3 HU 3 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City......................2 790
GTA San Andreas 3 990
GT Legends HU...................1 990
GTR (FIA GT R.) HU...........1 990
GTR 2 ....4 990

Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /onl....6 990
Guild Wars Nightfall /onl. ...6 990
GW Eye of the North kieg.!5 990
Guild Wars+Eye of the N. ..9 990
Gyűrűk Ura: Király visszat. 3 990
Harc Középföldéért 2. .....3 990
Haegemonia Gold HU.........1 990
Half-Life 2 ....3 990
HL 2 Orange Box 11 990
Halo 3 990
Halo 2 (csak Vista).............6 990
Hard Truck Apocalyptic W..1 990
Hard Truck A Rise of Clans4 990
Harry Potter 1-4, /db 3 990
HP 5 Főnix rendje HU* 3 990
Hellgate London 11 990
Heroes of Might&Magic 3c.1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HU 4 990
H. 5 Végzet Pörölye HU...4 990
H. 5 alap+Végzet P. HU ...6 990
H.5 Kelet törzsei HU 6 990
Hidden&Dangerous 2 Gold1 990
Hospital Tycoon HU 3 990
Icewind Dale Saga.............1 990
IL-2 Sturmovik 1946...........2 990
Imperium Galactica 2 HU......990
Jack Keane HU...................5 990
Jade Empire Spec. Ed.HU.3 990
Jericho (Clive Barker's) H..7 990
Joint Task Force HU 1 990
Juiced 2 ....7 990
Kane & Lynch (+dvd film)...3 990
Karib tenger kalózai 2: J.S.2 990
Karib tenger kalózai 3 ....2 990
Knights & Merchants 2 HU ...990
Knights of Honor 1 990
Legacy of Kain: Defiance ...1 290

Lego termékek (EVM), /db.1 990
Lock On 2 390
Locomotion 990
Loki 4 990
LotRO Gold (fémdoboz)...11 990
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of Honor Airborne ..11 990
Medieval Total War 2 ....4 990
Medieval 2 + Kingdoms 8 990
MotoGP 2............................1 990
MotoGP 07..........................7 990
MotoRacer 3 Gold...............1 990
NBA 07................................3 990
NBA 08..............................11 990
Need for Russia: Great. H. 1 990
NFS Most Wanted..............3 990
NFS Carbon HU..................3 990
NFS ProStreet HU 11 990
Neverwinter Nights 1 pakk.3 990
Neverwinter Nights 2 ....5 990
NHL 07................................3 990
NHL 08..............................11 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Oblivion + két kiegészítő....6 990
Overlord HU 3 990
Painkiller 1 990
Panzer Elite Action.............1 990
Paraworld HU 1 990
Pokoli Szomszédok HU 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Port Royale 2 HU 1 990
Prey 2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W.......990
Prince of Persia 1+2+3*.....2 990
Pro Evolution Soccer 08 ....8 990
Project Snowblind 990
Quake 4 ....3 990

Race 07 HU 7 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six Vegas* 2 990
Rainbow Six Vegas 2* 7 990
Rayman Raving Rabbids H3 990
Red Faction 2 ....1 990
Resident Evil 3....................1 990
Resident Evil 4* 2 990
Restaurant Empire HU..........990
Richard Burns Rally 1 290
Rise of Nations Gold..........2 990
Rise of N.Rise of Legends .1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..3 990
Runaway HU.......................1 990
Runaway 2 HU...................1 990
Rush for Berlin HU 1 990
Sacred Gold 1 990
Safecracker...........................990
Screamer 4x4 HU 990
Secret Files Tunguska 1 990
Serious Sam 2 ....2 990
Settlers 10th Anniversary...2 990
Settlers 5 HU 2 990
Settlers 6 HU 6 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin ..5 990
Shrek 3 ....3 990
Silent Hunter 3 HU.............2 990
Silent Hunter 4 HU.............6 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak HU11 990
Sims Deluxe........................3 990
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 990
Sims 2 HU..........................8 990
Egyetem............................7 490
Éjszakák 7 490
Vár az üzlet........................7 490
Házi kedvenc 7 490

Évszakok 7 490
Jó utat!...............................7 490
Szabadidő..........................7 490
+Mesés díszletek,cuccok.2 990
+Csilli-villi cuccok.............2 990
+Bulis cuccok....................2 990
+Divatos H&M cuccok......2 990
+Trendi Tini cuccok..........2 990
Sims – Laptopbarát HU:
Kervárosi Krónikák HU 3 990
Állatos Krónikák HU 3 990
Hajótörött Krónikák HU 7 490
Soldier of Fortune Payback9 990
Spellforce Platinum............1 990
Spellforce 2........................2 990
Spellforce 2 Gold 6 990
Spiderman 3 990
Spiderman 3(Pókember 3).9 990
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter Cell Chaos Theory2 990
Splinter Cell Double Agent.2 990
Stalingrad...........................1 990
S.T.A.L.K.E.R. 6 990
Star Trek Legacy................1 990
Star Wars Battlefront..........3 990
Battlefront 2 ....5 990
Empire at War 3 990
Emp.: Forces of Corr.........9 990
Knights of t. Old Republic 3 490
KOTOR 2..........................3 990
Lego Star Wars 1 290
Lego Star Wars 2.............3 990
Republic Commando 4 990
The Best of SW, 5 játék ...9 990
régebbi SW játékok, /db...3 490
Starcraft Gold.....................1 990
Supreme Commander 7 990
Supreme Commander G..11 990
SWAT 4 Gold HU 1 990

S.W.I.N.E. - HU 990
Született feleségek 2 990
Tabula Rasa Exclusive /on.7 990
Terrorist Takedown 2 HU ...2 990
Test Drive Unlimited............3 990
Thief 3.................................1 290
Timeshift HU 3 990
Tini Ninja Mutant Turtles 2 990
Titan Quest Deluxe kiadás.6 990
Titan Quest Gold.................9 990
Tomb Raider Angel of D......1 290
Tomb Raider Legend 3 690
Tortuga 2 A két kincs HU....2 990
Trackmania United HU.......1 990
Train Simulator...................2 990
Transformers......................9 990
Two Worlds 4 990
UFO Afterlight HU 2 990
UFO Földönkívüliek HU 4 990
UFO Trilógia (2:HU,1:EN)..4 990
Universe at War 9 990
Unreal Tournament 3 HU ...4 990
Virtua Tennis 3 ....8 990
War Front HU......................3 990
Warcraft 3 Gold...................3 990
Warhammer Mark ofChaos4 990
Wh 40K: Dawn of W. Goty .1 990
Dawn of War Dark Crus. ..6 990
Dawn of War Soulstorm* .....Jön
Witcher HU 7 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H .11 990
World in Conflict HU 3 990
World of Warcraft...............3 490
WOW Burning Crusade ...4 990
WOW BattleChest............8 990
60 napos Gamecard 7 990
X3: Reunion 1 990
Xpand Rally 1 990
Zoo Tycoon 2 HU...............2 990

BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss termék-információval, listával
www.galaxisnet.hu

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

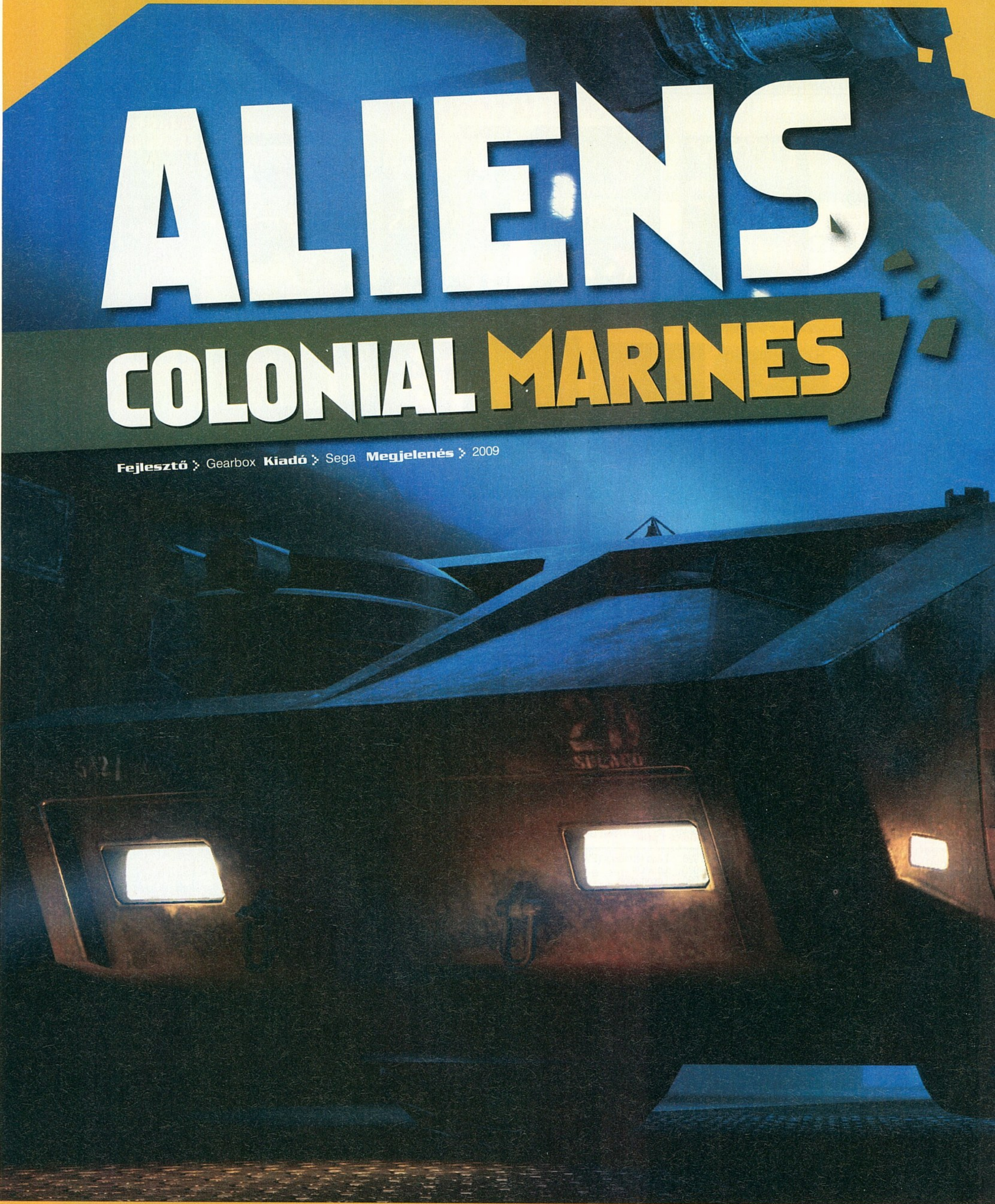
479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ
Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.03.13-04.08., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – /db Darabonkénti ár – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

ALIENS COLONIAL MARINES

Fejlesztő > Gearbox **Kiadó** > Sega **Megjelenés** > 2009



A 2006-os karácsony egyik legjobb ajándékát a Sega adta a világnak: bejelentették, hogy megszerezték az Alien-filmek jogait, és rögtön két csúcskategóriás játék készítésébe fogtak bele. Az FPS epizódot a Gearbox készíti, a szerepjátékon pedig az Obsidian csapata melózik – idejük lesz bőven, hiszen a megjelenést 2010 végére tervezi a japán kiadó. A taktikai FPS, a Colonial Marines azonban hamarabb jön, „már” jövő év második felében rátehetjük a kezünket.

A Colonial Marines egy szakaszalapú FPS lesz, az átlagosnál sokkal nagyobb hangsúllyal a taktikán, mint az eszetlen lövöldözésen. Apró brigádunk mindössze négy főből áll, akik – bár kidolgozott személyiséggel bírnak – között nincs vezető, akár küldetésenként, bevetésenként váltogathatunk, hogy kit akarunk irányítani. Ez természetesen azt is jelenti, hogy mindenki saját képességekkel és fegyverzettel rendelkezik (két nagyobb jószág, egy pisztoly plusz gránátok per fő). Ezen felül minden katonánál van egy fejlámpa, illetve a szakasznál van egy mozgásérzékelő, egy fényfáklya, egy hackelő berendezés, illetve egy plasztikbomba. Amíg valakit meg nem esznek, vagy savban fel nem oldanak, a feltámasztásra is van lehetőség.

A játék a Sulaco (második film) űrhajó fedélzetén indul, az első megbízás a Derelict (első film) megkeresésére irányul, utána viszont már a filmekben, regényekben nem látott események, vidékek következnek (a sztorit a Battlestar Galactica sorozat fő írói követték el, kifejezetten az első három film hangulatára építve). Az idegenek az ígéretek szerint igen fejlett ösztönökkel, intelligenciával rendelkeznek, tehát scriptelt jelenetek helyett erre fognak támaszkodni. Egyetlen multiplayer-mód lesz a játékban, az online kooperatív-mód, méghozzá akár négy fő számára is – az elejétől a végéig végigjátszhatjuk így a játékot!

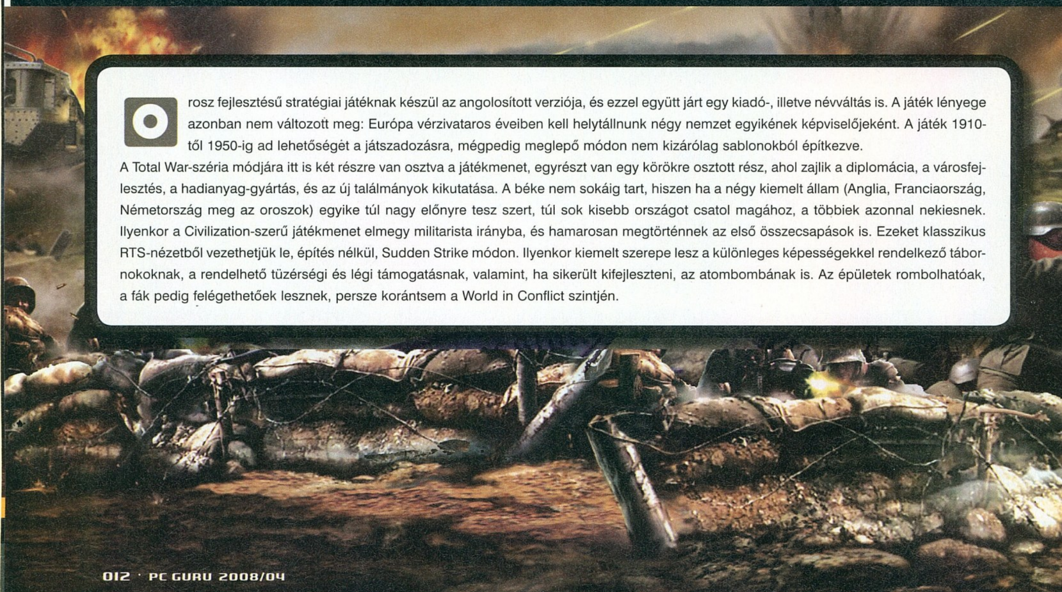
További képek a játékból a következő oldalon!

>> A crymod.com oldalról letölthető a Sandbox 2 fejlesztői csomagot, így megkezdődhet a Crysis-modok készítése

A játék sztorijának írói szerint különleges helyszínekre számíthatunk

AGGRESSION REIGN OVER EUROPE

Fejlesztő > Lesta **Kiadó** > Playlogic **Megjelenés** > 2008. második negyedév



Orosz fejlesztésű stratégiai játéknak készül az angolosított verziója, és ezzel együtt járt egy kiadó-, illetve névváltás is. A játék lényege azonban nem változott meg: Európa vérzivataros éveiben kell helytállnunk négy nemzet egyikének képviselőjeként. A játék 1910-től 1950-ig ad lehetőségét a játszadozásra, mégpedig meglepő módon nem kizárólag sablonokból építkezve.

A Total War-széria módjára itt is két részre van osztva a játékmenet, egyrészt van egy körökre osztott rész, ahol zajlik a diplomácia, a városfejlesztés, a hadianyag-gyártás, és az új találmányok kikutatása. A béke nem sokáig tart, hiszen ha a négy kiemelt állam (Anglia, Franciaország, Németország meg az oroszok) egyike túl nagy előnyre tesz szert, túl sok kisebb országot csatol magához, a többiek azonnal nekiesnek. Ilyenkor a Civilization-szerű játékmenet elmegy militarista irányba, és hamarosan megtörténnek az első összecsapások is. Ezeket klasszikus RTS-nézetből vezethetjük le, építés nélkül, Sudden Strike módon. Ilyenkor kiemelt szerepe lesz a különleges képességekkel rendelkező tábornokoknak, a rendelhető tüzérségi és légi támogatásnak, valamint, ha sikerült kifejleszteni, az atombombának is. Az épületek rombolhatóak, a fák pedig felégethetőek lesznek, persze korántsem a World in Conflict szintjén.

Guitar Hero AEROSMITH

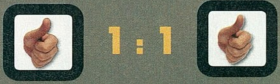
Mivel a Guitar Hero 3 a tavalyi év egyik legnagyobb sikere lett sokmilliós eladásaival, nem csoda, hogy az Activision most sosemlátott lendülettel állt neki a klónozásnak. Készül a negyedik rész, lesz egy extra kiadás DS-re, és lesz egy klasszikus gitározós játék is nyáron, mely kizárólag az Aerosmith zenéjére koncentrál (azért lesz pár dal olyan együttesektől is, akikkel a banda fellépett). A leghíresebb nóták lesznek benne a szerény kezdetektől az arénakoncertekig.

Japán vs nem Japán

Mióta Grath visszatért Japánból, ahová címlapsztorink okán látogatott el, nem győzzük hallgatni történeteit a mesés napkeletről, ahol mindent neonfény világít meg, ahol iskoláslány-fetisiszták írják elő az öltözködési rendet, és ahol minden sarkon fantasztikus akciófigurákat árulnak potom pénzekért. Most objektív összehasonlítás következik.

JÁTÉKOK: Akihabara egy külön városnegyed, melynek Electric Town nevű része a játékosok mekkája. Egymás után sorakoznak az öt-hat emeletes játékboltok, melyekben egymást érik a fantasztikus gyűjtői kiadások, és még a Crisis Core: Final Fantasy VII is kapható!

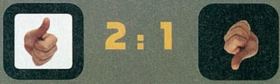
JÁTÉKOK: Szép dolog a sok japán játék, de ez velük a bajunk is: mind japánul van. És azt még Grath is bevallotta, hogy a Crisis Core-ban moccanni sem tudott a sok kandzsi meg hiragana között. És a PC-s kínálatról ne is beszéljünk (illetve egy külön cikkben)...



1 : 1

BOLTOK: Akihabara, Electric Town. Kijössz a metróállomásból, rögtön előtted villog a hat emeletes Club Sega játékterem. Mellette a vagy hat épületből álló Sofmap játékbolt-hálózat legnagyobb épülete. Balra vagy tíz, csak figurákat áruló bolt, jobbra a képregénymekka.

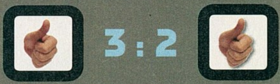
BOLTOK: Nálunk külön PC Gurus útmutatót kellett összeállítani, hogy megtudd, hol lehet WarCraft-pólókat vagy király Halo-figurákat vásárolni, és bizony nyugatabbra sem sokkal rózsásabb a helyzet. Legfeljebb a képregények terén, mert az Amerikában is van...



2 : 1

UTCAKÉP: A japán iskoláslányok ténylegrakott miniszoknyában járkálnak. A város tényleg neonfényben izzik az esti órákban. Csodálatos felhőkarcolók, animeszereplőnek öltözött járókelők, sosemlátott telefonok.

UTCAKÉP: Nyilván nem lehet egybevetni az egész világ minden csodáját egyetlen ország minden szépségével. A Time Square például felejthetetlen látvány. Vagy például a Guru szerkesztőség. Szóval ez a kategória döntetlen!

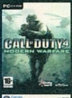


3 : 2

Grath már előre eldöntötte, hogy ezt a meccset bizony Japánnak kell megnyernie, úgyhogy nem tudtunk mit csinálni. Igaz, a képek alapján (nézd meg a blogját az új PGO-n!) lehet, hogy igaza is van. Japan is no. 1!

TOP 10

Amerika - 07.02.10-07.02.16



CALL OF DUTY 4

ACTIVISION . INFINITY WARD
Nemsokára jönnek az új multiplayer pályák
PC GURU 07.13 **95%**

SINS OF A SOLAR EMPIRE

STARDOCK . IRONCLAD
Valószínűleg az első és utolsó hét, hogy a Solar Empire a listán van...
PC GURU 08.04 **88%**

WORLD OF WARCRAFT

VIVENDI . BLIZZARD
Jelentés Chris állapotáról: /played = 290 nap
PC GURU 05.03 **96%**

THE SIMS 2 DELUXE

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Hamarosan elkezdem cenzúrázni a toplistákat...
PC GURU - . - **--%**

WOW: BATTLECHEST

VIVENDI . BLIZZARD
...mert kifutottam a Sims- és Warcraft-felköszöntőkből
PC GURU - . - **--%**

THE ORANGE BOX

ELECTRONIC ARTS . VALVE
Örömhír érkezett: már készül a Portal 2. Megjelenés: majd...
PC GURU 07.12 **96%**

THE SIMS: CASTAWAY STORIES

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Tudjátok mikor írunk a Sims 3-ról? Következő számunkban
PC GURU 08.04 **76%**

WOW: BURNING CRUSADE

VIVENDI . BLIZZARD
Magyarországon 20 ezernél is több Burning Crusade fogyott
PC GURU 07.03 **97%**

THE SIMS 2: TEEN STYLE STUFF

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Gratulálnék a Tinicuccok vásárlóinak, remek üzletet kötöttek...
PC GURU ONLINE **25%**

BEJEWELED 2 DELUXE

POPCAP . POPCAP
Pedig a legjobb PopCap játék a Peggle! Próbáld ki te is!
PC GURU - . - **--%**

ANNO 1701: SUNKEN DRAGON

Fejlesztő > Related Designs **Kiadó >** Ubisoft **Megjelenés >** 2008. II. negyedév

Német, főként a gazdaságra koncentráló stratégiai játéknak készül kiegészítője, ázsiai hangulattal – a Settlers 5 után most az Anno 1701 fejlesztőinek fejéből pattant ki ez az ötlet. A Sunken Dragon egy kínai környezetű szigetvilágba kalauzolja a játékosokat, mégpedig egy 11 küldetésből álló kampány keretében. Lesz néhány új építhető játékelem (új szökőkutak, kerítések, egy madárház – szóval semmi igazán hasznos vagy forradalmi), megannyi új karakter, de a lényeg a klasszikus Anno-játékmenet, diplomáciával és építésekkel, kereskedelemmel és háborúkkal. A másik nagy újítás az igazi rajongók számára készült, ez egy pályaszerkesztő, amelyet rendkívül könnyű lesz használni: ha nem akarunk szöszölni a fák egyenkénti lerakásával meg a tavacskák pontos kialakításával, pár alap jellemző megadásával is kreálhatunk magunknak egy majdnem-random térképet. A Sunken Dragon az Anno őshazájában, Németországban már októberben megjelent, siker is lett, szóval nem értjük, hogy mit tökörésznek a fordítással...

A küldetések jó része az itt látható elsüllyedt várossal lesz kapcsolatos

RED FACTION GUERILLA

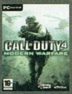
A Red Faction mindig is hatalmas ígéreteket hordozott magában, de ehhez egyik rész sem tudott igazán felnőni. Most itt a harmadik, Guerilla nevű epizód, és megint ígéretből van több. Kaptunk képeket is, de minőségük egyszerűen nem ütötte meg azt a szintet, hogy leközöljük őket… Változások mindenesetre bőven vannak: az FPS akció helyét a külső nézetes, fedezékharcra épülő rendszer vette át – az viszont már nem Gears of War-ihletésű, hogy a játék egyetlen hatalmas, szabadon bejárható világgal rendelkezik, a lineáris pályákat el lehet felejteni. Egyébként megint a Marson járunk, és megint egy forradalmat akarunk kirobbantani. Ezúttal lesznek járművek is, online multiplayer, és jó eséllyel kooperatív-mód is. Megjelenés jövő év elején.

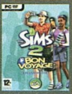
Fejlesztő > Bugbear **Kiadó** > Warner **Megjelenés** > 2008. második negyedév

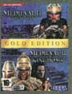
FLATOUT
ULTIMATE CARNAGE

A FlatOut 2-ből a finn fejlesztők jóval több, mint egymillió példányt tudtak eladni, így nem volt kérdéses, hogy betámadják a nextgen konzolokat is. X360-ra jelent meg tavaly az Ultimate Carnage (és mellékesen PSP-re tavaszra várjuk a Head On alcímű részt), és most a Bugbear ezt elkészíti PC-re is. Óriási fejlődésre főleg a grafika terén kell számítani, hisz most már 12 gép őrjöng egyszerre a pályán, megjelentek az igazi árnyékok, és egy remek vízeffekt, több ezer új törnivalót helyeztek el a pályákon, és persze mindent újratextúráztak. Az egyjátékos módot két részre osztották, egyfelől van egy klasszikus, bajnokságos, kocsituningolós rész, másrészt pedig – ez a Carnage mód – van egy vegyes felvágott, ahol a lehető legváltozatosabb körülmények között kell versenyezni, vagy éppen pusztítani. Rengeteg új játékmódot találtak ide ki, és mindegyik elérhető lesz multiban is – nekünk legjobban a Deathmatch Derby tetszett, ami egy arénaharc limitált életekkel és rendkívül hatékony bónusztárgyakkal. Szintén nagy móka a multiplayer-exkluzív Head On játékmód, amelyben a pálya végén meg kell fordulni, és visszafelé is teljesíteni a távot. A sokak által imádott, a rongybaba fizikát és az ez által szörnyen megalázott sofőröket kihasználó minijátékok az első két rész minden variációját felújítva, új opciókkal kibővítve lesznek jelen.

TOP 10
Anglia - 07.02.17-07.02.23







Cím	Kiadó . Fejlesztő	2007-ben eladott példányok száma	PC GURU	Értékelés
FOOTBALL MANAGER 2008	SEGA . SPORTS INTERACTIVE	4.820.000	PC GURU 08.02	90%
CALL OF DUTY 4	ACTIVISION . INFINITY WARD	4.120.000	PC GURU 07.13	95%
THE SIMS: CASTAWAY STORIES	ELECTRONIC ARTS . MAXIS	3.040.000	PC GURU 08.04	76%
THE SIMS 2: BON VOYAGE	ELECTRONIC ARTS . MAXIS	2.720.000	PC GURU 07.10	78%
CRYSIS	ELECTRONIC ARTS . CRYTEK	2.520.000	PC GURU 07.13	95%
MEDIEVAL 2 TOTAL WAR GOLD	SEGA . CREATIVE ASSEMBLY	2.480.000	PC GURU - . -	--%
WOW BATTLE CHEST	VIVENDI . BLIZZARD	1.900.000	PC GURU - . -	--%
UNREAL TOURNAMENT 3	MIDWAY . EPIC	1.890.000	PC GURU 07.13	92%
CHAMPIONSHIP MANAGER 2008	EIDOS . BEAUTIFUL GAME	1.870.000	PC GURU 08.01	75%
COMMAND AND CONQUER 3	ELECTRONIC ARTS . EALA	1.820.000	PC GURU 07.04	93%

VAMPYRE STORY

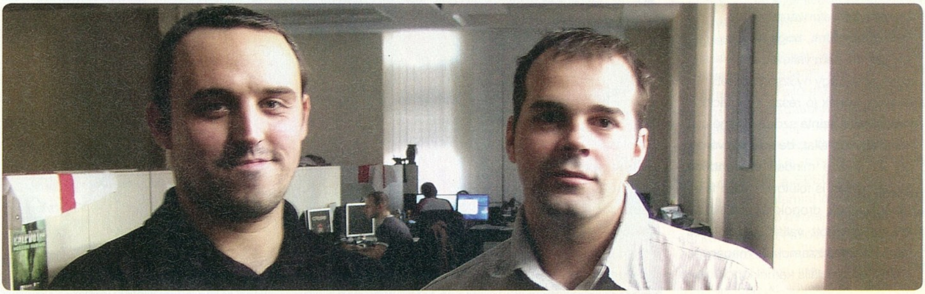
Fejlesztő > Autumn Moon **Kiadó** > Crimson Cow **Megjelenés** > 2008. II. negyedév

Már többször is beszámoltunk erről az ígéretes kalandjátékról, hiszen csodálatos grafikája és a LucasArts-klasszikusokat idéző, humoros sztorija miatt azonnal beleszerettünk. Nagy kár, hogy a 2004-ben bejelentett program elkészülte igencsak rögösen halad. Nemrég sikerült új kiadót találniuk, remélhetőleg a tök ismeretlen Crimson Cow nálunk is képes lesz elintézni, hogy a Vampyre Story a boltok polcaira kerülhessen. A játék maga egy klasszikus kalandjáték, nem csak humorában de játékmenetében is a Monkey Island- vagy a Full Throttle-féle legendás LucasArts kalandokat idézően. Rajzolt hátterek, gyönyörűen animált, teljesen őrült karakterek, sok tárgy, kajla párbeszédek; hát ki ne lelkesülne be egy ilyen lista olvastán?! E téren az egyetlen újítást az jelenti, hogy a játék hősnője, Mona de Laffite vámpírképességeit (repülés, halhatatlanság), illetve a vámpírként őt sújtó átkokat (nap, illetve fokhagyma hatása) is figyelembe kell venni a továbbjutáshoz. Mona egyébként egy operaénekes, akit egy rajongó vámpír rabolt el, és cipelt kastélyába. Ott az ájult nőn megtörténik a vérszívás, ám ezt a hódoló vámpír nem mondja el hölgyének, szóval eleinte Mona nem tud különleges helyzetéről.

Az már régen rossz, ha a meneküléshez egy félhülye lóhoz kell segítségért folyamodni...

CRYTEK HUNGARY

Amikor megtudtuk, hogy a Crytek felénk is terjeszkedik, azaz Kijev mellett Budapesten is fejlesztőstúdiót nyitnak, izgatottak lettünk. Aztán, amikor februárban meghívót kaptunk hozzájuk, ez az érzésünk tovább erősödött – és aztán kiderült, hogy a srácok alig öt percre, egy elegáns irodakomplexum szépen elkerített szekciójában dolgoznak. Felkerestük őket, elbeszélgettünk velük, de a titoktartási szerződések által szőtt falat nem sikerült áttörnünk. Néhány kérdésre azért válaszoltak, így megtudtuk, hogy mit gondol a Crytek Hungary a...



...a magyar munkaviszonyokról
„Minden teljesen olyan, mint Frankfurtban, a gépek, a támogatás, az ellenőrzés. Sőt, még a székek és az asztalok is teljesen ugyanolyanok."

...a konkurenciáról
„Sok jó FPS volt tavaly, de a legjobb mindenképpen a Crysis volt!"

...a csapat tagjairól
„A nemzetközi jelleg itt is fontos, nem csak a német stúdióban. Jelenleg nyolc ország képviselői dolgoznak nálunk, de további emberekkel is tárgyalunk."

...a CryEngine 2 népszerűségéről
„Szinte sorban állnak a stúdiók a CryEngine2 licenceléséért, és jó páran már hozzá is jutottak – persze több szerződés még nem nyilvános..."

...a további felvételekről
„Szinte bárki jöhet hozzánk. Ha tehetséges, lelkes, és képes csapatban dolgozni. Még csak hosszú szakmai tapasztalat sem kell, ha meggyőz minket az illető."

...a jelenlegi munkájukról
„Egy PC-s játékon dolgozunk. Még idén bejelentjük és bemutatjuk. Talán."

...a Crysis lezárásáról
„Direkt lett így félbehagyva - szerintünk az a jó, ha a játékos többet és többet akar. Ezt pedig egy ilyen hirtelen lezárással tovább tudtuk fokozni."

...a kijevi kollégákról
„Ők is egy PC-s játékon dolgoznak..."

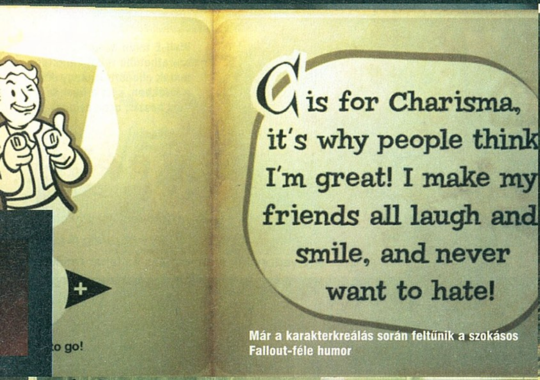
FALLOut 3

Fejlesztő > Bethesda
Kiadó > Bethesda
Megjelenés > 2008. negyedik negyedév

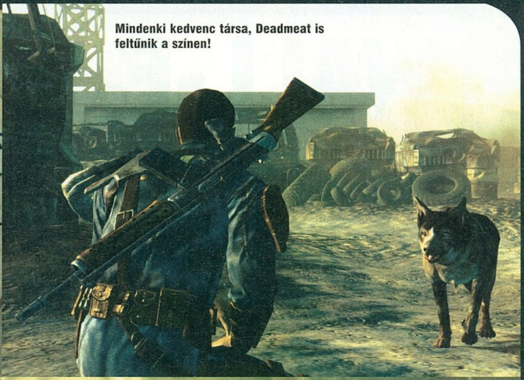
Nyáron beszéltünk utoljára a Fallout 3 fejlesztőivel, és hiába vonultak el azóta a világ szeme elől, nem lazsáltak. Ennek bizonyítéka a rengeteg új kép és információ, amit most kaptunk tőlük. Sőt, ígéretük van rá, hogy a tavasz folyamán személyesen is kipróbálhatjuk a játékot!

Mint korábban is írtuk, 200 évvel járunk a nagy világégés – azaz harminccal a Fallout 2 – után, a 101-es bázison. Mi, ifjú titánként kilógunk az addig otthonunkként funkcionáló betonvárosból, és rádöbbenünk, hogy míg lent semmi nem változik, a felszínen csak úgy nyüzsög az élet. Nyilván, ennek jó része a mutáció, vírusok által szinte szörnyeteggé alakított egykori állat, de vannak városok, és persze minden eredendően emberi dolog is felütötte már a fejét. Tehát vannak drogok és prostituáltak, megszállott vallási vezetők és hatalomvágyó zsarnokok, magányos őrültek és szociális kaméleonok.

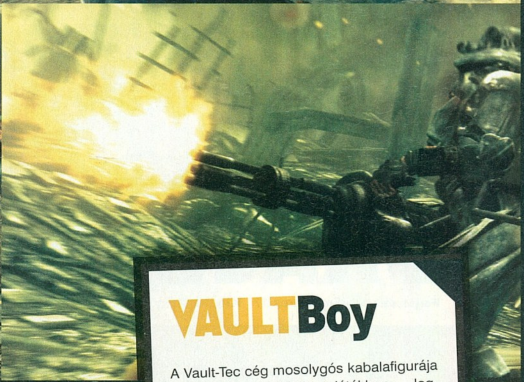
A fejlesztők úgy döntöttek, hogy millió dologban eltérnek az Oblivion által kijelölt úttól (a velünk együtt szintet lépő ellenfelek és a random kincsek is ide tartoznak), többek között a világ méretét és berendezettségét illetően. A bejárható vidék nagyjából 70%-a lesz az Oblivionénak, viszont sokkal több felkereshető zárt terület lesz, legyen szó városokról, tanyákról, beomlott épületekről vagy éppen metrójáratokról. Az újrajátszhatóság az egyik legfontosabb szempont a küldetések, sztoriszálak kialakításakor, tehát teljesen eltérő utakon, eltérő szövetségeket kötve, ellenségeket szerezve juthatunk el a játék végéig. Nem csak arról van szó, hogy más stílusú karaktereket indíthatunk, hanem ezekkel tényleg gyökeresen eltérő tapasztalatokban lehet részünk. Megaton városa erre az eddigi legjobb példa, hiszen az egy nem aktiválódott atombomba köré épült – ha ezt beindítjuk, a város, és annak minden lakója, története, jövője eltűnik – máshol viszont épp ez indít be új folyamatokat.



Már a karakterkreálás során feltűnik a szokásos Fallout-féle humor

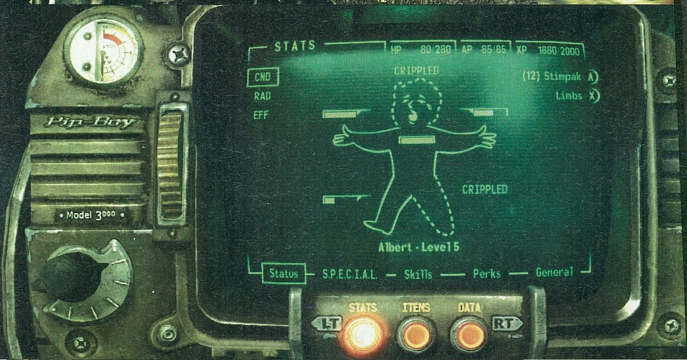


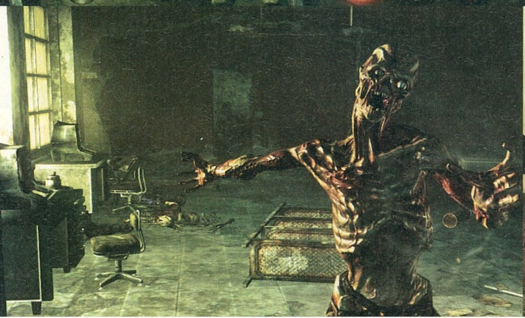
Mindenki kedvenc társa, Deadmeat is feltűnik a színen!



VAULTBoy

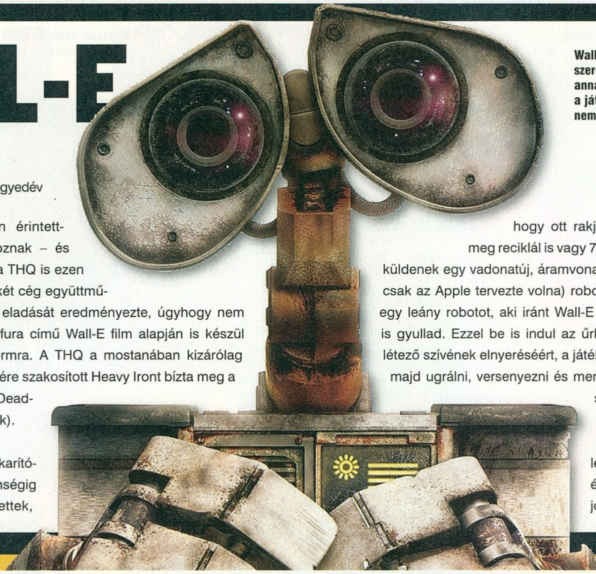
A Vault-Tec cég mosolygós kabalafigurája millió helyen feltűnik a játékban – legsűrűbben persze az e cég által gyártott bunkerekben. Többek között ez a figura szerepel a karra szerelt, balra látható Pipboyon is, ami a Fallout 3 "PDA-ja" lesz. Ez fogja be a rádióadásokat, ez tárolja eddigi történetünket, jelenlegi küldetéseinket, ebben van a térkép, és ez mutatja meg karakterlapunkat is. A hét alapképességre épülő rendszer, a SPECIAL, a különböző képességek, valamint a karakterek egyediségét szolgáló perkek is szinte érintetlenül kerültek át a Fallout 3-ba. Egyébként a harcrendszerben is megmaradt a körökre osztott metódus, ide átkapcsolva adhatunk le célzott lövéseket, aktiválhatunk speciális képességeket.





A gonoszok elnyerték méltó büntetésüket, a hős, hűséges társával együtt eltűnik a nukleáris naplementében...

WALL-E



Wall-E talán az eddigi legszerethetőbb robot karakter, annak ellenére is, hogy sem a játékban, sem a filmben nem beszél, csak csipog

Fejlesztő > Heavy Iron
Kiadó > THQ
Megjelenés > 2008. II. negyedév

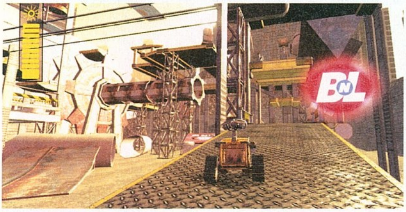
A Pixar-filmek minden érintettnek vagyonokat hoznak – és néhány év óta már a THQ is ezen exkluzív csapatba tartozik. A két cég együttműködése eddig 35 millió játék eladását eredményezte, úgyhogy nem is lehetett kérdéses, hogy a fura című Wall-E film alapján is készül játék, méghozzá nyolc platformra. A THQ a mostanában kizárólag rajzfilmfeldolgozások készítésére szakosított Heavy Iront bízta meg a munkálatokkal (pedig az Evil Dead-feldolgozásokkal lettek híresek).

A Wall-E egy magányos takarítórobotról szól, akit a végtelenségig szennyezett Földre telepítettek, hogy ott rakjon rendet. Pakolgat meg reciklál is vagy 700 évig, amíg rá nem küldenek egy vadonatúj, áramvonalas és fehér (mintha csak az Apple tervezte volna) robotellenőrt. Méghozzá egy leány robotot, aki iránt Wall-E azonnal szerelemre is gyullad. Ezzel be is indul az űrkaland a hölgy nem létező szívének elnyeréséért, a játékban tíz bolygón kell majd ugrálni, versenyezni és menekülni (sem Wall-E, sem EVE nem az a kimondott Rambo-típus). Gyerekjáték lesz, de a szebbik, és remélhetőleg a jobbik fajtából.

DRACULA ORIGIN

Fejlesztő > Frogwares 17 **Kiadó** > Focus Home **Megjelenés** > 2008. második negyedév

Drakulával foglalkozó kalandjátékból már volt pár, ez az új azonban némiképp más szempontból közelíti meg a témát. Az Originben Van Helsing professzort fogjuk irányítani, aki a filmfeldolgozással ellentétben nem egy nyílpuskás akcióhős, hanem egy nyugodtabb szellemiségű fickó. A cél persze azonos: keresztbetenni Drakulának, ott, ahol csak lehet (optimális esetben a mellkasába). A kaland Londonban indul, ahol a vérszopó egy ősi kézirat után nyomoz, aztán a szálak a kairói éjszakába vezetnek, végül következik Ausztria, és végjátéknak pedig természetesen Erdély, a családi kastéllyal. A játékmenet a régi kalandos hagyományokhoz híven mellőzi az akciót, csak a tárgyak kombinálására, használatára (150 eszköz lesz a játékban), valamint a párbeszédek alakítására épül. Néha azért kell majd időre cselekedni, gyorsan menekülni hiszen csapdákba mindenhol belefuthatunk – de hát Van Helsing nem ijed meg az ilyen dolgoktól...



Bár Wall-E már 700 éve dolgozik a Föld kitakarításán, még bőven van melója...

A játékmenet a fiatalabb korosztálynak lesz belőve, sok gyűjtögetéssel

Pure

Fejlesztő > Black Rock
Kiadó > Disney Interactive
Megjelenés > 2008. harmadik negyedév

A fejlesztők ismeretlen neve ne zavarjon meg senkit, nagyjából arról a Climax Racingről van szó, akiknek a remek Moto GP-szériát is köszönhettük (ami egyébként ezzel egy évre pihenőpályára is került). Most két kerékről négyre váltottak, és az aszfaltcsíkokat is elhagyták: mint ahogy az a képeken is látszik, ezúttal quadokkal kell majd a vadonban száguldozni. Az erdőktől a tengerpartokig, a vulkánoktól a sivatagokig mindenhol lehet majd suhanni. Egy futamon mindig 16 gép vesz részt, és persze ezeket egyjátékosmódban bőszen lehet tuningolni, fejleszteni, sőt, talán festegetni is. A játék leginkább egyedi vonása, hogy a jó eredményhez muszáj lesz trükközni: a szaltók, pördülések és egyéb mozdulatok ugyanis turbózásra adnak lehetőséget, az pedig létfontosságú lesz a győzelemért vívott harcban. A grafikáért a legutolsó Moto GP alaposan kibővített motorja felel, ez pedig az első képek alapján parádésan látja el feladatát.

AZT BESZÉLI már az egész ipar...

Az Electronic Arts és a Starbreeze bejelentette, hogy a svéd cég egy klasszikus EA-sorozat új részén dolgozik. Az egyelőre Project RedLime néven futó fejlesztés millió dolog is lehet, de ha a Starbreeze eddigi felhozatalát nézzük, bizony a **Syndicate** feltámasztására kell tippelnünk. Drukkoljatok velünk!

30%

Bár a Marvel Universe Online (vagyis a Cryptic által fejlesztett képregényes MMO) és az EA által készített Marvel verekedős projekt is a szemetesbe került, nem maradunk sokáig hősük nélkül. A Raven ugyanis a Wolfenstein 2 mellett a **Marvel Ultimate Allience 2**-n is dolgozik, mely állítólag Gears of War-perspektívás lesz.

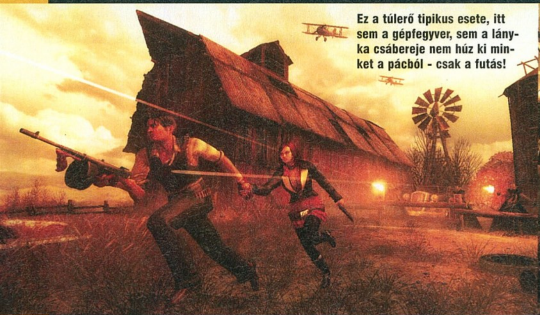
50%

Két ígéretes fejlesztésről is beszélnek a THQ kapcsán mostanában. Az egyik a Warhammer 40K RTS, a Dawn of War igazi folytatása (az új kiegészítőt gyanúsan nem is a Relic csinálja). A másik egy esetleges **Homeworld 3**, aminek a jogait nemrég megvásárolta a kiadó. És ugye azt is a Relic találta ki...

50%

FAITH AND A .45

Fejlesztő > Deadline **Kiadó** > Még nincs **Megjelenés** > 2009.



Ez a túlerő tipikus esete, itt sem a gépfegyver, sem a lányka csábereje nem húz ki minket a pácból - csak a futás!

Adán Deadline egészen 2005-ig a filmes szakmában utazott, akkor viszont gondoltak egyet, és összeraktak egy Total Overdose című mókás akciójátékot. Ez üzletileg és hangulatilag is annyira bejött a csapatnak, hogy teljesen elmentek ebbe az irányba: jelenleg a magyar szemnek kissé fura című Faith and a .45-ön dolgoznak. Ez egy akciójáték lesz, erőteljes kooperatív vonásokkal és filmszerű történetvezetéssel – de teljesen más hangulattal – és remélhetőleg: minőségben –, mint a hasonlóképpen leírható Kane & Lynch.

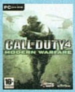
Ezúttal ugyanis a '30-as évek világában járunk, hőseink pedig nem kegyetlen bérgyilkosok, hanem egy fiatal pár, akik megpróbálnak túlélni a nagy világválság kellős közepén. Persze játékról van szó, tehát ellenfeleink nem a sokszámjegyű infláció és öngyilkos hajlamú brókerek lesznek, hanem motorizált gengszterek, keményen páncélozott zsoldosok, adott esetben lángszóróval, máskor meg tommy-gépfegyverrel. Hőseink – Ruby, a hívő lány, és Luke, az inkább 45-ös pisztolyában bízó fiatalember – a kaland elején még egy elrabolt barátjukat keresik, de később szembekerülnek egy dúsgazdag olajmágnás birodalomteremtő álmával, és innen durvulnak be igazán a dolgok.

Hogy maga a játékmenet milyen is lesz? Menekülés vonaton és autón, taktikus fedezékharc a Gears of War módjára, rengeteg kooperatív lehetőség (a feltámasztástól kezdve a kombinált harci manőverekig terjed a lista), ráadásul mindez töltés és irányítást elvevő átvezető jelenetek nélkül. Játszhatunk egyedül is, de természetesen (bár ezt a másik dán fejlesztőcsapat, az IO nem tudja) online is, egy haverunkkal vállvetve (a második játékos bármikor ki- vagy beléphet). A srácok jelenleg kiadót keresnek, és ha ez sikerrel jár, onnantól számítva körülbelül egy év múlva meg is jelenhet a program. A mi figyelmünket mindenesetre felkeltette…

Kicsit más ugyan, mint az a '30-as évekbeli korszak, mint amiről mi tudtunk, de nem tiltakozunk

TOP 10

Ausztrália - 07.02.10-07.02.16



CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Délen is a legjobb játék van a dobogó legfelső fokán
PC GURU 07.12 — 95%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chris, Ricco és Hancu jelenleg a 2.4-es patch-et várják
PC GURU 05.03 — 96%

THE SIMS: CASTAWAY STORIES
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Robinson-szimulátor egész jól nyitott világszerte
PC GURU 08.04 — 76%

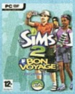
WOW BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Azt hiszem egyetértünk: a Blizzard a kiegészítők mestere
PC GURU 07.03 — 97%

CRYSIS
ELECTRONIC ARTS . CRYTEK
A Crysisból világszerte egymillió darabnál is több fogyott
PC GURU 07.13 — 95%

WOW BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
A legjobb belépőcsomag a legnépszerűbb MMO-ba
PC GURU - . - — --%

THE SIMS 2: TEEN STYLE STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kredenc szerint ez nem sikerült túl tartalmasra...
PC GURU ONLINE — 25%

THE SIMS 2: SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az eddigi legjobb kiegészítő - de nem ez a legnépszerűbb
PC GURU 07.05 — 89%



THE SIMS 2: BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Sims-széria mindent egybevetve majdnem 100 millió példánynál tart
PC GURU 07.10 — 78%

THE SIMS 2: PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A kutyusok és cicák miatt ez a legtöbbet hozó Sims 2-expanzió
PC GURU 06.12 — 76%

írta · Grath fejlesztő > Team Ninja kiadó > Microsoft web > ninjagaiden2.com

NINJA GAIDEN II

Nincs is annál szebb és szívderítőbb látvány, mint mikor egy élőlény a természetes közegében a legteljesebb nyugalomban lézeng, élvezi az életét. Gólyák szobroznak naphosszat a fészküknél, elefántbébik totyognak a nagyok mellett a szavannán, nindzsák mészárolnak halálos démonokat egy cyberváros tetején.

EGY NINDZSA LÉLEKTANA

A Ninja Gaiden első három része klasszikus ugrálós-csapkodós 2D-s akciójáték volt még a NES-korszakban. Aztán jött egy bő tíz éves hiátus, majd megjelent Xboxra egy új rész, ami fantasztikus grafikájával, de még inkább sosem látott harcrendszerével nyűgözött le milliókat. Következett pár újrakiadás (Black, Sigma), és most végre eljutottunk odáig, hogy az igazi második részt (a korai epizódok csak a főhős nevében idézik az új részeket) is ki tudtunk próbálni. Méghozzá egyenesen a nindzsák otthonában, Tokióban. A Team Ninja irodája egy nyugodt környék nyugodt irodaépületének harmadik emeletén található, és egészen más, mint az általam eddig bejárt európai és amerikai fejlesztőcsapatok munkahelyei. Itt mindenki, de tényleg mindenki egy légtérben dolgozik, az egészre pedig Tomonobu Itagaki felügyel, akinek helyét csak egy hatalmas, középkori japán zászló, illetve néhány szamurájkard jelzi. Az úriembert őszintesége miatt sokan nem kedvelik, sokan arrogánsnak tartják. Pedig az egy órás interjú alatt kiderült róla, hogy rendkívül intelligens, kitűnő, száraz humora van – de az tény, a konkurens játékokat nem tartja sokra, és jaj annak, aki csak kicsit is kritikusan viszonyul az általa készített programokhoz.

A Ninja Gaiden 2-höz azonban nehéz kritikusan hozzáállni. Az előző rész tényleg legendás lett, az új epizód pedig mindenben javít. Igaz, a grafika kicsit felemás lett – a szörnyek és a későbbi, csak videó-formában bemu-

A fejlesztők rengeteget harcolnak a korhatár-besoroló szervezetekkel, hogy a játék elkerülje a betiltást

Az egyik legszórakoztatóbb fegyver a játékban a lábra és karra szerelhető fémkarom, ami csak úgy szeli az ellenfeleket

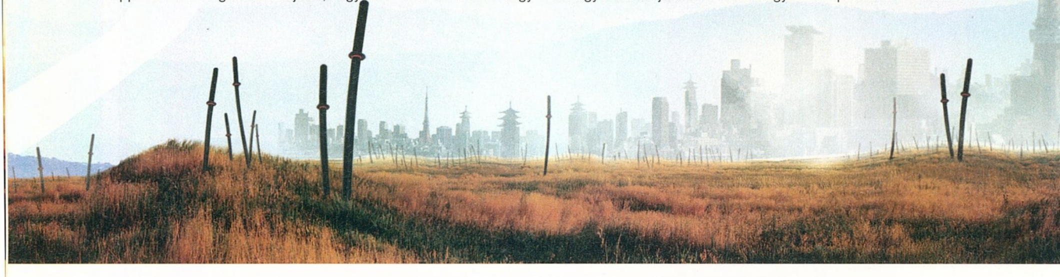
tatott pályák parádésak. Az induló pálya, az egyedüli játszható viszont elég semmitmondó lett, és bizony az átvezető jelenetek sincsenek úgy megrendezve, mint a DMC bármelyik videója. Ha már itt tartunk, a sztori a szokásos Team Ninja-eresztés, kábé olyan szintű, mint amit a Dead or Alive verekedős játékokban megszokhattunk. Az első pályán már találkoztam egy óriási mellű, bőrruhás CIA démonvadász hölggyel, az alvilág urának küldöttével – ja, és mindez Tokióban történt, egy irodaház legtetején. De hát a Ninja Gaiden sosem a sztoriról szólt, nem az – amúgy remek – grafika volt a lényeg. Hanem a nindzsák lételeme. A küzdelem.

A NINDZSA ÚTJA A HARC ÚTJA

A Ninja Gaiden mindig is a zseniálisan megvalósított bődületes nehézségről szólt – tulajdonképpen attól lett legendássá a játék, hogy valamiképpen sikerült elérni, hogy a játékos mindig lássa, hogy nem a program csal és szemétkedik, hanem ő az, akinek még tanulnia kell a küzdelmet. Így aztán nem hagyjuk ott a játékot már az első pályán (az előző részben ott rögtön egy betonkemény főellenség fogadott mindenkit), hanem fogunkat összeszorítva próbálunk felemelkedni az ördögi ellenfelek szintjére. Mire eljutunk az utolsó pályára, irányításunk alatt Ryu igazi nindzsává érett, és egy balett táncos könnyedségével siklik a hordaszám rátörő ellenfelek között.

Persze nem jutott el mindenki erre a szintre és sok kezdő vagy kissé ügyetlenebb játékos számára tényleg leküzdhetetlen akadály maradt a Ninja Gaiden. A második rész készítése már a kezdetektől fogva őket is figyelembe véve zajlik. Azért nem kell attól félni, hogy a régi rajongók nem kapnak kihívást, mint Tomonobu Itagaki elmondta, a legnehezebb fokozat a NG2-ben keménységben még az előző rész extra kiadásában szereplő, alaposan felturbózott Ninja Master módot is felülmúlja. Aki azonban nem jutott el ilyen szintekre, annak ott vannak a könnyebb szintek, melyeken az életerő bizonyos fokig regenerálódik.

A dolog úgy működik, hogy a bekapott sebzések egy része permanens sérülés. A töb-



TOMONOBU ITAKAGI
INTERJÚ 01

Az eddigi Ninja Gaidenek a nehézségükről voltak ismertek, és ön is mindig azt hangsúlyozta, hogy a nehézség fontos. A regenerálódó életerő a kipróbált pálya alapján hihetetlenül megkönnyíti a Ninja Gaiden 2-t.
Egyszerűen muszáj nyitni szélesebb körök felé, ezt diktálja az üzleti realitás. A legkönnyebb szint tehát tényleg könnyű lesz. Ez azonban nem mondható el a játék egészéről, hisz a keményebb fokozatok már a megszokott kihívást nyújtják. Legnehezebb fokozaton az életerő-regeneráció már alig működik, az ellenfelek ördögien képzettek, szóval egyfelől „beengedjük" a kezdő, képzetlenebb játékosokat, de minden régi rajongó is legyen nyugodt: meg fogja őket izzasztani a játék.

A multiplayer sosem volt része a sorozatnak, gondolkoztak ilyen lehetőségeken?
Természetesen, amikor nekifogunk egy új játéknak, még ha folytatás is, a legvadabb ötleteket is megvizsgáljuk. Így volt ez a Ninja Gaiden 2-nél is, és több fiatal csapattag igen erősen érvelt amellett, hogy dolgozzunk ki valamilyen multiplayer módot. Sok kérdés merül fel ezzel kapcsolatban, rögtön például az, hogy kit irányíthassanak a játékosok? A saját maguk által feltápolt Hayabushákat? Másodlagos karaktereket? A szörnyeket? Van fantázia mindegyik ötletben, sőt több fantázia van mindben, minthogy egy extra módra fecséreljük őket. Egy teljes játékra lenne szükség, de hát ugye most a NG2-re koncentrálunk.

Ryu alaposan rendet rak a rosszfiúk között, hírmondójuk sem marad...

bi viszont ideiglenes, vagyis az adott csapat legyőzése után az visszatöltődik. Itt fontos megjegyezni, hogy ez a gyógyulás csak akkor következik be, ha minden tagját legyőztük az ellenfeleknek – tehát a menekülés, vagy mondjuk az íjászok ignorálása borzasztó rossz ötlet. A permanens sebzések a pályákon elhelyezett mentési pontokon regenerálódnak, ezek között pedig gyakran öt-hat csata is van.

EGYEZZÜNK KI EGY DÖNTETLENBEN

Már az első képeket látva nyilvánvaló volt, hogy a Ninja Gaiden 2 véres játék lesz. A legtöbb képen repül néhány levágott végtag vagy fej, de minimum három démon torkából spriccel elő a vörös vér. (Ez olyannyira így van, hogy a játék japán stílusbesorolása hivatalosan violence action.) Eleinte úgy gondoltam, hogy ez csak egy csilli-villi effekt, és nem több. Rendkívül látványos és a hangulatot ugyancsak feldobó effekt, de ennyi.

Szerencsére ez nem így van, a brutalitás ugyanis alaposan kihat a játékmenetre, köszönhetően a remek, kegyetlen és alkalmazkodó mesterséges intelligenciának. A legtöbb akciójátékban az átlag ellenfelek nem jelentenek nagy kihívást: alig-alig támadnak (és alapszabály, hogy egyszerre mindig csak egy), és pár döféssel le lehet őket teríteni. A Ninja Gaiden azonban nem erről szól, ott az ellenfelek nem azért vannak a pályán, hogy megölhessük őket, hanem hogy ők öljenek meg minket. Ha nem védekezünk taktikusan, ha nem a megfelelő fegyvereket használjuk, egy három tagból álló koszlott nindzsa-csapat is képes bucira verni az arcunkat. A későbbiekben pedig csak tovább romlik a helyzet, lesznek démonok, akik a plafonról ugranak ránk, akik lefognak minket, akik robbanó nyílvesszővel céloznak ránk, akik csapatosan vetik ránk magukat. És ez csak az első pálya!

02

És egy esetleges kooperatív-mód? A PS3-as Ninja Gaiden Sigmában például Rachel is irányítható volt...
A kooperatív-módon rengeteget gondolkodtunk, dolgoztunk. Mi ugyanis nem gondolkodunk hagyományos kooperatív módban, mint mondjuk a Halo-sorozatnál, ahol ugyanolyan képességű karaktereket lehet irányítani. Eleinte egy sólyomban, a Hayabusha klán szent állatában gondolkodtunk, de ez meglehetősen kevés lehetőséget adott a második játékosnak. A legutóbbi ötlet egy kutya lenne, de ezzel is sok gondunk van – például elég nehéz lenne megoldani, hogy szabadon követhesse a falon futó, vertikális akadályokat könnyedén leküzdő Ryut.

Ön programozóként kezdte a Tecmónál, ma pedig a Team Ninja vezetője. Mennyi ideje van arra, hogy közvetlenül is részt vegyen a fejlesztésben?
Igaz, hogy rengeteg üzleti feladatom is van manapság, és sokat kell utaznom is, de valahogy úgy kell elképzelni a munkametódusomat, mint ahogy Hayao Miyazaki, a Studio Ghibli vezetője dolgozik. Ő is egy céget vezet, tárgyal a kiadókkal, de közben nyakig benne van a filmekben is. Van, amelyiket rendezi, és van, ahol „csak" producer. Így van ez velem is, mert mindig részt veszek a fejlesztésben, így a Ninja Gaiden 2-ben is.

Az előző részben ön tervezte a lények mesterséges intelligenciáját. Akkor ez most is az ön kezében van?
Természetesen, ezt szeretem mindig én végezni, hogy aztán ne kelljen senki másra haragudnom. Ráadásul ezúttal minden eddiginél nagyobb hangsúly van az ellenfelek viselkedésén, hisz nem csak a külön fajtáknak kell eltérnie egymástól, de Ryu küzdőstílusától függően az egyes példányok is másként reagálnak. Emellett azonban az egyes fegyverek megtervezésében, kiegyensúlyozásában is részt veszek, hiszen a fegyverek is rendkívül fontosak a játékban.

Van rá valami esély, hogy a Ninja Gaiden 2 elkészüljön PC-re is?
Sokan észrevették, hogy manapság sok Microsoft-kiadású X360-játék egy éven belül megjelenik PC-re is. Nos, anynyit mondhatok, hogy jelenleg a Ninja Gaiden 2 kizárólag Xbox 360-ra készül. A jövő viszont sok mindent hozhat...

Köszönjük a meghívást és az interjút!
Remélem tetszett a játék!

De hogy hogy jön ide a brutalitás? Hát úgy, hogy ez is a taktika része lehet – ugyanis már az is harcmodorok közti választásnak számít, hogy milyen fegyverrel küzdünk. Vannak olyan fegyverek, melyeknél igen gyakori a csonkítás – ilyen a kézre-lábra szerelt karom, vagy a hatalmas csatakasza. A csonkítás egyfelől jó dolog: az ellenfelek elveszíthetik egyik-másik fegyverüket, vagy lábamputálás esetén lelassulhatnak. Ráadásul a végtagját vesztett ellenfeleket ezután egy obliteration nevű megsemmisítő támadással azonnal megölhetjük, függetlenül azok életerejétől. Ez tehát a brutális harcmodor előnyös oldala – vannak azonban hátrányok is. Ryu ellenfelei ugyanis nem egyszeri katonák, akik sikoltozva futnak el csak azért, mert elveszítették valamelyik végtagjukat; nem, ezek brutális démonok és cyberkatonák – ezek csak bedühödnek, ha ilyesmit tapasztalnak. A mesterséges intelligencia rutinjai megváltoznak, csonkolva az ellenfelek bedühödnek, újult lelkesedéssel, új taktikákkal rontanak ránk. A lábaikat vesztett nindzsák kézzel húzták utánunk magukat, hogy a közelünkben robbanjanak fel. A kardviselő kéztől megszabadított démonok harapni kezdtek, és savat köptek. Az egykezű íjász fegyverét eldobva azon mesterkedett, hogy a robbanó nyílvesszőt kézzel állítsa belénk. Szóval szép dolog, amikor kaszával rontunk be tizenöt gyenge ellenfél közé, de három kombóval és húsz lerepülő végtaggal később már nem ugyanaz a csata van körülöttünk.

A KI NEM EGYENESÍTETT KASZA

A fegyverek közti választás tehát sokkal több annál, mint mondjuk egy FPS-ben, ahol gyakorlatilag mindegy, hogy kék vagy zöld lőszerrel puttyogtatunk. A kipróbálható pályán is ki lehetett próbálni az új fegyverek jó részét, bár az indításkor felbukkanó debug-menüben azért láttunk még néhányat, köztük egy tüskés láncot, egy nuncsakut, egy jobb íjat és még pár extrább nevű kardot, csatabárdot és harci botot. A fegyverek kidolgozásánál Itagaki szerint az volt a legfontosabb, hogy különbözzenek, nem pedig az, hogy jó sok legyen belőlük.

Az én kedvencemmé azonnal a hatalmas kasza vált. Tiszta sor, hogy élő ember ilyennel nem képes küzdeni, főleg nem ilyen légiesen, mint Ryu, de ez csak hozzátett az élményhez. Karakterünk hatalmas, íves mozdulatokkal pörgeti a félelmetes pengét, és az, ahogy kell, keményen lecsap. Volt olyan, hogy egyetlen suhintásra két fej és négy-öt éppen magasra emelt kar repült messzire, a megfelelő mennyiségű vér kíséretében. Igaz, ahogy fent említettem, a sok csonkolás nem mindig hasznos, de legalább a kivégző

A pályák rendkívül változatosak, képet sajnos csak a hagyományosabbakról kaptunk...

obliteration technikák rendkívüli látványossággal szolgáltak. Az egyiknél például Ryu nekifeszíti démoni ellenfelét a kasza élének, majd egy szép rúgással kettévágja az illetőt.

Aztán ott van a sárkánykarom, ami leginkább egy gótikus stílusú hegymászó-felszerelésnek tűnik: három fémkampó a kezeken és a lábakon, mind csupa díszítés, csipke, és persze úgy szelik a démonhúst, mint a veszedelem. Igaz, ilyenkor Ryu nem túl méltóságosan harcol, olyan inkább, mint egy speeden tartott idegbeteg harcikutya: ide szökken, oda szökken, szép lassan mindenkiből kitép annyi darabot, hogy elfogyjon az életereje. A többi fegyver visszatérő a korábbi részekből, volt pallos és dupla katana, íj, dobócsillagok meg egy jókora bot, amivel a hosszabb karú és csápú ellenfeleket lehetett hatékonyan kordában tartani.

Szintén a fegyverek közé sorolandóak a nindzsavarázslatok, vagyis a ninpo. Ezek elég vérszegények voltak az előző részben, de most már a korai változatok is lélegzetelállítóak lettek. A tűzvarázslat is elég durva, főleg az, ahogy körülöttünk minden megperzselődik, a tetemek pedig még jó darabig lángolnak, izzanak majd füstölögnek. A kedvencem azonban a szélvarázslat lett, ami gyakorlatilag egy borotvaéles tőrökkel alaposan kibélelt tornádót idéz meg. Aki közel van, abból darált hús lesz, aki távolabb, arról csak kisebb részek, karok, lábak szakadoznak le – és mindennek valami egészen elképesztően gonosz, sivító hangja van.

A fegyverek közti váltáskor a játék leáll, szóval kombók közben nem lehet váltogatni. A fegyverek mellett az ellenfelek is kellően változatosak, ilyen téren a játék már csak a most látott néhány pálya alapján is felülmúlja a teljes előző részt.

JÓ EZ NEKÜNK?

Megvallom, kipróbálás előtt úgy véltem, hogy a játék ugyanaz, mint az előző rész, csak éppen sok vérrel kibővítve. Ez sem feltétlenül rossz dolog, mert ha az alap jó (és az több, mint jó), akkor még elviselhető egy alig kibővített folytatás. A Team Ninja azonban rácáfolt kissé pesszimista hozzáállásomra. Ráadásul ehhez elég volt egy közepes pálya, meg a legkönnyebb fokozat.

A játékmenet ugyanis egyszerűen fenomenális. Igaz, a recept szövegesen leírva elég egyszerűnek tűnik: harc-harc-harc-főellenség, megszakítva néha egy kis ugrálással, ponteloszós fejlődéssel vagy egyszerű logikai feladatokkal. Viszont a küzdelmet félelmetesen eltalálták, és az elviszi a hátán az egész játékot. Kaszával, karddal rontunk az ördögien okos szörnyek hadai közé, és minden erőnkkel azon vagyunk, hogy túléljük a támadásokat. Amikor a túlerő tényleg kezd halálossá válni, elsütünk egy varázslatot, ami szó szerint darabokra tépi vagy elperzseli az ellenfeleket, és megyünk tovább. Pihenő alig van, de minden csata más és más.

Azt kell mondanom, számomra a Devil May Cry, de még a God of War sem tudta megközelíteni a Ninja Gaiden harcrendszerét, a második rész pedig még rátett egy (pár) lapáttal.

A NG2 egy remek játék – az egyetlen gond, hogy egyelőre csak Xbox 360-ra készül. Más kérdés persze, hogy mostanában gyorsan érkezik sok X360-as játéknak az átirata, legyen szó a Gears of Warról vagy a Mass Effectről. Igaz, még csak kacsintással sem akarta senki sem megválaszolni az ilyen irányú kérdezősködéseimet, de hát csak nem véletlenül hívtak meg egy PC Guru nevű újságot Japánba...

ÉLVE VAGY HALVA

Tomonobu Itagaki akkor került a figyelem középpontjába, amikor fogadást kötött a Tecmo elnökével, hogy következő játéka olyan népszerű lesz, hogy a cég ismét régi fényében fog tündökölni – vagy kudarc esetén önként kilép a cégtől. A projekt – melynek neve ezért lett Dead or Alive – tényleg siker lett, aztán jöttek a konzolos átiratok, a folytatások, és Itagaki ezekkel megint híresebb lett, hisz a játékban volt olyan opció, ahol a női karakterek mellének rugalmasságát lehetett állítani. Aztán jött a következő konzolgeneráció, ahol a kizárólag napszemüvegben mutatkozó Itagaki megint bekerült a hírekbe, hisz az első, japán fejlesztő volt, aki kiállt az Xbox mellett. Remek játékai mellett egyedi megnyilatkozásai miatt híres, hisz rajta kívül nem sok olyan fejlesztő van, aki nem csak PR-szöveget képes ráönteni az emberre. Nyíltan gyűlöli például a Tekken-sorozatot, állandóan hangsúlyozza, hogy az ő programozói a legjobbak a világon, és szintén egyedüliként a szigetországban tudja, hogy a japán fejlesztők is tanulhatnának a nyugatiaktól.

Egyik kezem itt, a másik ott, és már kész is van a démonfelvágott

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 80%

VÁRHATÓ SIKER 95

Bár a képek és a pontokba szedhető információk alapján nem tűnik nagy folytatásnak, kipróbálva már egész más a véleményünk: az év egyik legjobb, és mindenképpen legvadabb akciójátéka lesz!

GRATH

PRO: A világ eddigi legjobb harcrendszere dolgozik a NG2-ben

KONTRA: De vajon mikor jön PC-re?

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q2

A PC-s játékvilág napkeleten

Small in JAPAN

írta · Grath

Japán. A játékvilág bölcsője. Az ország, ahol törvény szabályozza, hogy a legnépszerűbb játéksorozat, a Dragon Quest nem jelenhet meg munkanapon, hogy a hirtelen betegszabadságot kivevő milliók ne okozzanak kárt az iparnak. Az ország, amely olyan ikonokat adott a világnak, mint Mario, Sonic, vagy éppen Solid Snake. Az ország, ahonnan a Final Fantasy, a Resident Evil és a Pokémon származik. Az ország, melynek designerei a nyugati fejlesztők generációit inspirálják. Az ország, ahol a PC, mint játékplatform nem létezik...

CSAK A KONZOL!

Nem egy olyan visszaesésről van szó, mint amit Amerikában élnek meg a kiadók, ahol a kalózkodás a korábban a Kelet-Európára, Kínára jellemző méreteket kezd ölteni. Nem, egyszerűen Japánban nem tekintik játékgépnek a PC-t. Abban az országban, ahol négy több száz oldalas multiplatform magazin és jó tucatnyi egyes konzolokra specializált havilap jelenik meg, kizárólag importált újságokban olvashatnak a játékosok a Crysisról, a World of Warcraftról, a Red Alertről.

Mivel ott folyamatos volt a konzolok fejlődése (1983-ban bedőlt minden nyugati konzolgyártó, és a NES csak négy évvel később lett népszerű – ebben az időszakban az emberek kényszerűségből is a számítógépek meg a C64 és az Amiga rabjai lettek), a PC kizárólag munkaeszközként

AZ EGYETLEN
Interjú MASAHIRO ODÁVAL

Masahiro Oda az egyik legnagyobb akihabarai (ez Tokió elektronikus negyede, óriási játékboltokkal, csodálatos geek-boltokkal) játékbolt, az ötemeletes Sofmap egyik eladója, az egyetlen alkalmazott, aki tudott angolul. Szerencsére jó fej volt, és így annál is többet meg tudtam vele beszélni, mint hogy melyik színvariációjú DS-re van hatalmas szükségem.

GRATH: Köszi a segítséget, meg tudnád még mutatni, hogy hol vannak a PC-s játékok?
M.O.: Persze, egy szinttel feljebb vannak, a Windows-polc mellett.

GRATH: Ennyi? Ez egyetlen polc, és azon is csak egy új játékot látok, a Call of Duty 4-et.
M.O.: Igen, ennyi számítógépes játékunk van. Az az igazság, hogy nálunk a PC-s játékok nem túl népszerűek, csak néhány angolul tudó, interneten lógó játékos játszik velük. Egyedül az online szerepjátékok mennek úgy-ahogy, de amennyire tudom ezek is népszerűbbek Koreában.

terjedt el. A konzolgyártók egymás között versengtek, a PC-s piacot senki nem képviselte, így esély sem volt rá, hogy ez a piac fejlődhessen. Ma már ott tartunk, hogy ezen a hatalmas piacon gyakorlatilag nem kapható, nem létezik PC-s játék. Illetve abban az értelemben nem létezik, ahogy azt mi értjük. Egész játékstílusok hiányoznak a boltok polcairól, így például egész egyszerűen egy átlagos japán játékboltban (értsd: három hatalmas emelet, minden platform az ezeréves MSX-től a vadonatúj fehér PS3-ig) nem kapni FPS-t vagy RTS-t. Se konzolra, se PC-re. Egyes online játékok mennek, de itt sem a World of Warcraft vagy a Lord of the Rings Online a menő, hanem a Final Fantasy XI meg a Ragnarok Online. PC-n népszerűek még az anime-feldolgozások, az interaktív novellák, illetve az eroge kategória, mely az enyhén erotikustól a durva megerőszakolós pornóig terjedő játékok gyűjtőneve. Ez utóbbiak teszik ki a japán PC-s piac eladásainak 70%-át.

“A JAPÁNBAN ELADOTT PC-S JÁTÉKOK 70%-A AZ EROTIKUS PROGRAMOK KÖZÉ TARTOZIK!”

CSAK A JAPÁN!

Helyesebb lenne talán azt mondani, hogy a nyugati (azaz nem japán fejlesztésű) játékok nem mennek a szigetországban. A 2007-es japán eladási toplistára természetesen nem jutott fel PC-s játék, de nyugati fejlesztés is csak egy – a Grand Theft Auto San Andreas PS2-es verziója, az igencsak tiszteletreméltó 412 ezres eredménnyel. Igaz, ehhez negyedáron kellett árulniuk, meg amúgy is eléggé megcsúsztak vele, de ez a Crash Bandicoot óta a legjobban szereplő „gaidzsin” játék Japánban.

A szigetországban egyetlen kiadó működik, mely az amerikai, európai PC-s játékokkal foglalkozik. A Cyber Front ad ki mindent a Crysistól a Civilizationön keresztül. Az egyetlen külhoni kiadó az Activision, de ők is csak a Call of Duty 4-gyel foglalkoztak; se Guitar Hero, se Spider-Man... Amíg egy DS-játékból az első heti ötvenezres eladás már gyengének számít, addig a Cyber Front saját bevallása szerint PC-n örömünnepet tartanak, ha két év alatt, a budget-kategóriás kiadásokkal együtt valamelyik program megközelíti a tízezres számot. Méltán, hiszen az utóbbi években ez csak két játéknak sikerült: a Civilization 4-nek, illetve ennek az első kiegészítővel kibővített kiadásának. Csak összehasonlításként, nálunk ezt a szintet több EA-játék és a World of Warcraft is hozza évente – teljes áron...

Nem tudunk olyan kutatásról, mely azt vizsgálta volna, hogy miért van ilyen különbség a japán és a nem japán játékosok ízlése között, de a Team Ninja több fejlesztőjével elbeszélgetve hallottunk pár érdekes érvet. Az FPS-ek népszerűtlenségét két okkal magyarázták: egyrészt pár perc után a játékosok nagy része hányingert kap tőlük, másrészt pedig a japánok szeretik látni az általuk irányított karaktert. Számomra kicsit furcsán hangzottak ezek az indokok, de annyi hozzáértő embertől hallottuk ezt, hogy kénytelenek vagyunk elhinni ezeket.

Az okok talán rejtve maradnak, de a dolog attól még tény marad: Japánban a PC-t nem tekintik játékplatformnak. Nem készülnek rá exkluzív, fontos címek, csak abban lehet reménykedni, hogy egy-egy jobb játékot a konzolos premier után átírnak PC-re (ezért hála az X360-nak, onnan viszonylag kis pénz- és időbefektetéssel lehet kinyerni PC-s verziót). A Devil May Cry 4 és a Dead Rising érkezik, reménykedünk benne, hogy ez lesz a sorsa a Resident Evil 5-nek és a Ninja Gaiden 2-nek és szomorkodunk, amiért esély sincs rá, hogy megkapjuk a Metal Gear Solid 4-et és a Final Fantasy XIII-mat.

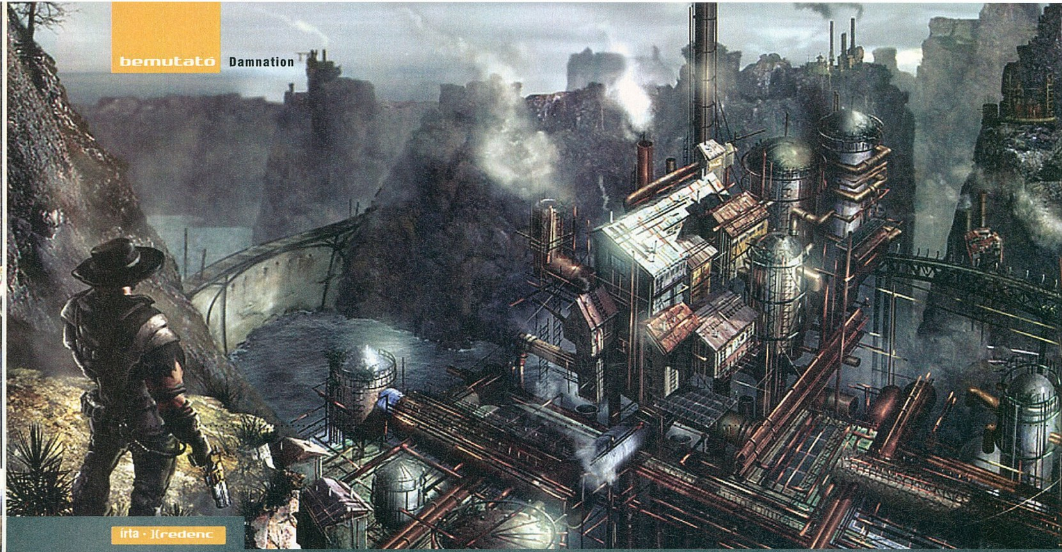
GRATH: Igen, ott több millióan játszanak velük, csakúgy, mint Amerikában, vagy nálunk, Európában.
M.O.: Igen, nálunk minden másként van. [nevet] Már sok éve itt dolgozom, de olyan PC-s játékra nem emlékszem, ami bejutott volna a heti tízes toplistánkra. A legközelebb a Final Fantasy XI és a Fantasy Earth Zero [ez is egy Square-Enix által készített MMO szerepjáték] jutott hozzá, de ezekből is vagy tízszer annyi fogyott PS2-n...

GRATH: Gondolom, az sem segít sokat, hogy itt vannak eldugva...
M.O.: Hát igen, de Japánban a konzoljátékok a népszerűek.

GRATH: [két szinttel lejjebb] De hát itt még vannak PC-s játékok, ráadásul vagy tízpolcnyi. Igaz, ahogy nézem ezek elég... khm... erotikus töltetűek.

GRATH: Ezek miért vannak külön, és hogyhogy ennyi helyet foglalnak el?
M.O.: Ez itt nem mind PC-s játék, van arrébb sok PS2-es is. Ezek nem olyan játékok, mint a többi, hanem vizuális regények [Oda az ADV kifejezést használta, ami angolul visual novel néven fut, ezt magyarítottuk]. A legnépszerűbb mostanában a ToHeart, a Clannad és a Fate/Stay Night. Ezek minden részéből félmillió minimum elfogy az országban – miért lepődtél meg, nálatok ezek nem népszerűek?

GRATH: Gondolom, nem hiszed el, de nálunk nincsenek ilyen játékok.
M.O.: Hát, ez tényleg furcsán hangzik, mert ha a PC-s játékok érdekelnek, ez az, ami nálunk jól fogy. Persze ezek nem teljes értékű játékok, hanem nagyon egyszerűek, némelyikben csak szöveg és képek vannak, ezért nem is említettem őket.



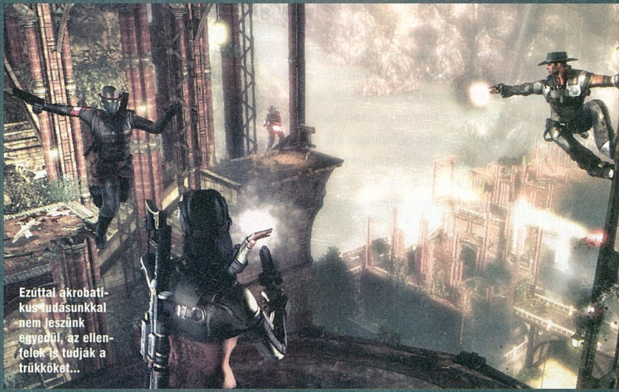
írta ·][redenc

DAMNATION

fejlesztő > Blue Omega kiadó > Codemasters web > damnationthegame.com

A Blue Omega szórakoztatóipari vállalkozást Michael Urbanski alapította 2003-ban Annapolisban. Eddig három – elég gyenge, hazánkba el se jutott – filmet készítettek (Dark Ride, Danika, Cut Off [Faye Dunaway, Anne Archer, Malcolm McDowell, Amanda Brooks – a szereplőgárda jobb, mint a mű]); a Damnation az első videojátékuk lesz.

Ha nem lenne ciki ilyen elcsépelt mondattal nyitni egy cikket, azt írnám: „meglehetősen érdekes játék formálódik az amerikai csapat keze alatt". Tény, hogy az annapolisi srácok egy merész húzással olyan egyveleget állítottak össze, amely egy kezdő csapattól igen nagy önbizalmat és magabiztosságot feltételez, de az, hogy az új ötletekre mindig is fogékony Codemasters felvállalta a projektet, jelzi: jó úton járnak, és erről, remélem, ez az előzetes meggyőzi majd a kedves olvasót is.



Ezúttal akrobatikus tudásunkkal nem leszünk egyedül, az ellenfelek is tudják a trükköket...

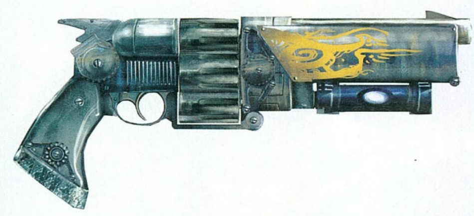
VEGYESVÁGOTT

Már a mű besorolásával is bajban van a cikkíró, hiszen a Damnation egy steampunk/cyberpunk fantasy-western, külső/belső nézetes akció/kaland, platformjáték elemekkel, nagy – a teljes 3D-t kihasználó – szabadságfokkal, új generációs látványvilággal. Ha hasonló játékokat keresnék, a Tomb Raider, Prince of Persia, Assassin's Creed vonulatot emelném ki egyfelől (a pálya kötetlen bejárhatósága akrobatikus, a reflexekre építő mozdulatokkal), hangulatában és akcióelemeiben a Painkiller-féle old school/hardcore „céllövöldéket", harmadik személyű nézőpontra átfordítva. Ám az igazi múzsa véleményem szerint a Darkwatch című 2005-ös alkotás, mely csak PS2-re és Xboxra jelent meg, és volt szerencsém végigjátszani – a DVD-n megtalálható remek mozgókép (mely az intrót és az első pályát mutatja be) láttán nekem legalábbis ez a játék ugrott be, főleg a sötétebb tónusú, barnásvörös színek, árnyalatok, és a XIX. század végi Amerikát idéző képek láttán.

Mert hogy a cucc tulajdonképpen az 1861-65 között dúló polgárháborút, észak és dél csatáját idézi, a pályák és a karakterek alapkinézete erre hajaz, sőt még a korabeli fegyverek közül is beköszönnek olyan jószágok, mint a lovassági kard – csakhogy a katonák ló helyett itt motoron ülnek, és a penge mellett golyószóróval osztják az áldást. A sztori szerint a Szuverenitás

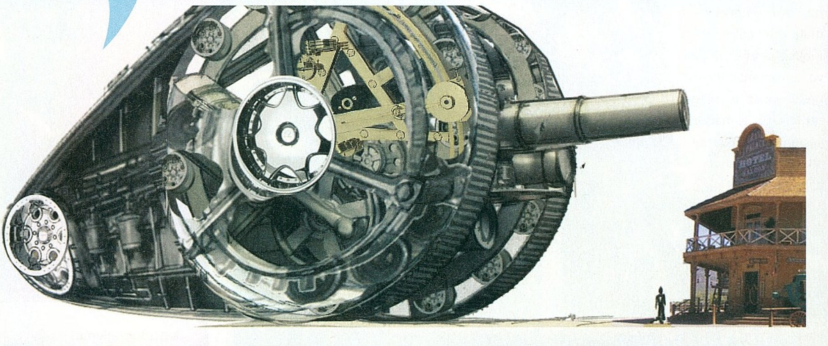
A FEGYVEREK SZAVA

A kiadótól kapott koncepciórajzokon szerepelt pár fegyver, szóval ezekről is be tudunk számolni, még ha nem is olyan részletesen, mint szeretnénk. Az egyik ilyen az Auto Revolver, mely olyan, mint egy colt, csak épp egy helyett három forgótárral. Van aztán egy Arrow Rifle; ez egy pisztolymarkolatú puska, mely nyilakat lő ki, és ha jól olvasom a képet, ezek nagy valószínűséggel robbannak. A harmadik készség egy csinos mesterlövészpuska, magáért beszél, a sajtóanyag pedig egy Automan Cannon nevű jószágot is emleget. Még pár dolgot megemlítek a rajzok alapján: ezeken szerepel egy emeletes ház nagyságú tank (vagy inkább önjáró löveg), egy jópofa repülőgép (!), valamint egy korrekt robotember is, a maszkos PSI-katonák kezében pedig a Tommy-gunhoz hasonló dobtáras gépfegyver virít. Elég vegyes saláta, nem mondom…



Automata revolver három beépített forgótárral, beépített gránátvetővel - hát ez tényleg egy alternatív univerzumból származhat csak...

Az már biztos, hogy motorozni lehet majd, de nagyon-nagyon reméljük, hogy ezt a verdát is elköthetjük majd egy röpke menetre

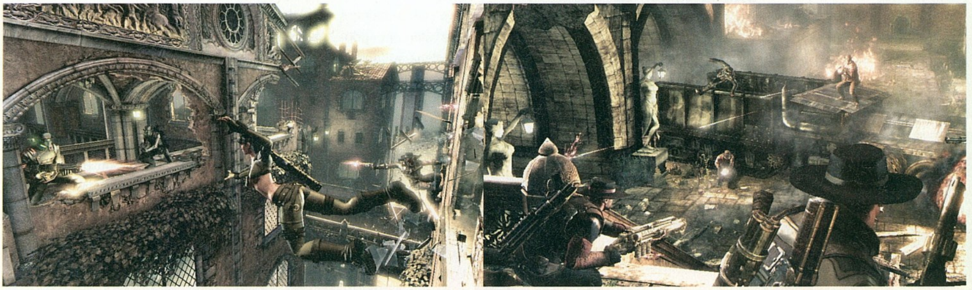


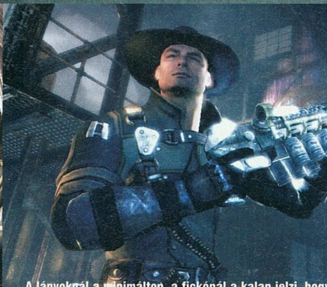
területén polgárháború dúl, az északi nacionalisták a déli koalíciósokkal harcolnak, de a húsz éve tartó öldöklés mindkét oldalt kimerítette, úgy fizikailag, mint erőforrásokban. A felégetett ország romjaiból azonban új, pusztító erejű hatalom emelkedik ki, a Prescott Standard Industries, röviden a PSI (pszi, érted...). A W. D. Prescott iparmágnás által létrehozott és vezetett haderő totálisan elpusztítja a nacionalisták és koalíciósok maradékát keleten, és előretör, hogy átvegye az ország feletti hatalmat.

> **"Az Assassin's Creedet idéző mozgásszabadság rendkívül feldobja a Damnationt!"**

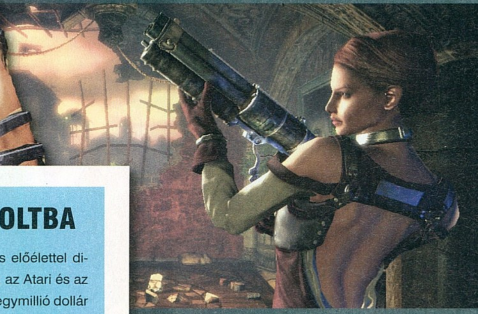
B-KATEGÓRIA?

Hősünk Hamilton Rourke kapitány, a Peacekeepers nevű ellenállási gerillamozgalom oszlopos tagja, a Nagy Háború veteránja. Egysége egy rejtélyes támadás során megsemmisült, ő az egyedüli túlélő, így aztán a B-kategóriás akciófilmek idevágó szabályai szerint átkapcsol egyszemélyes





A lányoknál a minimáltop, a fickónál a kalap jelzi, hogy hőseink a sok akció között a divatra is ügyelnek



bosszúálló üzemmódba, ám emellett van még egy célja (hogy a szebbik nemet, illetve a romantikára fogékonyakat is megszólítsuk): a háború végén nyomtalanul eltűnt mennyaszszonyának felkutatása, hiszen szerelmes szíve érzi, a leányzó még életben van.

Nos, tudom, hogy nem valami acélos a történet, és a magam részéről örülök, hogy a „kék omega" nem filmet készít belőle (főszerepben stílusosan Mickey Rourke-kal...), játéknak talán elmegy a cucc. Két dolgot azonban gyorsan hozzá kell tennünk. Az első, hogy a készítők – természetesen – több csavart is ígérnek, rengeteg ellenséges és baráti mellékszereplővel, akik mind kiveszik részüket az adok-kapokból. A másik, hogy van egy még nagyobb sróf, és ez ama tény, hogy a szóban forgó birodalom, ahogy erre fentebb utaltam, technikai/technológiai vonatkozásban már a 20. században jár, így a gépfegyverek, járművek, egyéb szerkezetek alaposan megbolondítják az egészet, az alternatív történelem manapság trendi felütésével (a Codemasters ebben is élen jár, gondoljunk csak a Turning Point: Fall of Libertyre).

MODBÓL BOLTBA

A Damnation ritka és érdekes előélettel dicsekedhet. 2004-ben az Epic, az Atari és az Nvidia által meghirdetett egy egymillió dollár (!) összdíjazású versenyt, UT2003/UT2004 alatt futó modok, illetve az Unreal-motorral készült mozik részére. A több fázisból álló versengésben végül a „Best Mods" kategóriáját az azóta már szintén önálló játékként megjelent Red Orchestra nyerte meg, a második helyet, és az ezért járó 40 ezer dodót eme cím, mely akkor még az UT2004 teljes konverziója volt. Reméljük, a Damnation több sikert hoz majd készítőinek, mint az említett „vörös zenekar", melyet időről időre ingyen kínálgatnak a Steamen...

FEL AZ ÉGBE

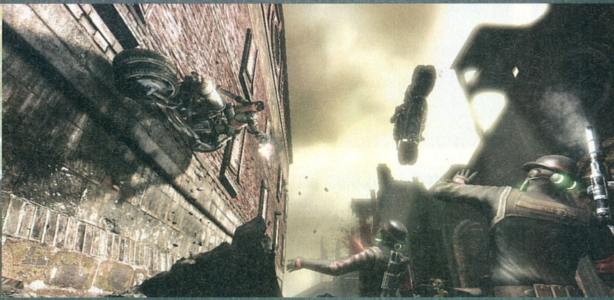
Térjünk is rá tehát a játékmenetre, arra, hogy a korábban felsorolt címek hogyan illeszkednek bele az összképbe. Ennek alapvetése és legjellemzőbb eleme, hogy a fejlesztők hatalmas pályákat építettek, amelyek egyik végéből a másikba – elmondásuk szerint – valós időben (!) jó három órába telik eljutni, és ez mind horizontálisan, mind vertikálisan igaz. Azaz, hasonlóan az Assassin's Creedhez, itt valóban bejárható lesz mindhárom dimenzió, szédítő magasságokban fogunk egyensúlyozni, a legmagasabb pontokra feljutva félelmetes panoráma nyílik meg előttünk, és eme táj minden pontját szabadon végigbarangolhatjuk. A Damnation mechanikai alapképlete a „juss el egyik ellenőrzőpontból a másikba" formára redukálható, ám az, hogy ezt miként, mely úton tesszük meg, már rajtunk áll. Rourke barátunk mozgási repertoárja a fent emlegetett hősöket idézi, a nemesi származású angol régészkisasszonytól a kámzsás bérgyilkoson át a perzsa hercegig. Ami megmászható (rudak, csövek, kiálló peremek), azt megmászhatja, ami elkapható (párkányok, kötelek), azt elkaphatja, szaltózhat, bukfencezhet, kúszhat-csúszhat, ablaküvegeken vetődhet át, fedezékbe húzódhat, még a „falra futok, és onnan pattanok át a szemben lévő felületre" mókát is ismeri. Így aztán valóban rajtunk áll, hogy a fenti rettentő távolságokat mi módon rövidítjük le; a kapott sajtóanyagban például leírnak egy jelenetet, amikor emberünk motorjával száguld végig

HIHETŐ LÁTVÁNY

A játékot, készítői reményei szerint, az alternatív felütés, az emlegetett csavarok, a nagy szabadságfok mellett a látványvilága fogja eladni. Miután a Damnation egy Unreal-motoros modként indult (lásd külön), nem tűnik részemről nagy merészségnek, ha feltételezem, hogy eme játék alatt is az Epic világhíres erőműve dolgozik, és feltételezhetően már a legújabb, harmadik verzió. Kétségtelenül látványos a cucc, mind hangulatában, mind a hatalmas pályák megjelenítésében, mind a fizikában vagy épp a karakterek animációjában. A színvilágot nyilván szokni kell; nekem az ilyen tónus, ami például az említett Darkwatchra vagy személyes kedvencemre, az Enclave nevű kis csodára is jellemző volt, bejön, de ez egyéni ízlés kérdése is.

“A Damnation akrobatikus hősei új színt hoznak az akciójátékok világába!”

A PSI rohamosztagosok retro-futurisztikus kinézetét bevallottan anime-sorozatok ihlették



egy leomlott híd csonkján, majd erről elrugaszkodva, mialatt a jószág a félelmetes mélységbe hullik tehetetlenül, elkap egy lengedező kötelet, ezen „áttarzanozik” a túloldalra, ahol egy bukfenc közben már húzza is elő a két pisztolyát, és kilövi a meglepett ellenséget.

Ha már szóba kerültek, illenék szót ejteni az arzenálról is, csakhogy túl sok információt erre vonatkozóan nem kaptunk; a videóból is leszűrhető, hogy az akcióműfaj szokásos kellékeit használhatjuk: pisztoly, puska, gépfegyver, gránátvető, mesterlövészkészség (csak hangzatos neveken – lásd külön), a kapott anyag szerint „tucatnál is több” gyilokszerszámmal ritkíthatjuk az ellenséget, sőt ezekkel közelharcban is megcsapdoshatjuk azokat. A szembenálló fél, szintén az ígéretek szerint (bár látnék már erre egyszer bizonyítékot is…), megfelelő intelligenciával lesz felvértezve; amint az látható a citált mozgóképben, a figurák ugyanolyan mozgáskultúrával rendelkeznek, mint karakterünk (és nyilván érdemes is lesz megfigyelni, hogy például valamelyik koma hol csúszik le, mert azt a csövet aztán mi is használhatjuk a felmászásra). Ami a mi oldalunkra billenti a mérleget, az nem más, mint Rourke különleges képessége, a léleklátás: hősünk a halántékához emeli a kezét, és hirtelen kékes aura öleli körül, a környezetében lévő emberek pedig vörös színben felragyognak, még a falak sem jelentenek akadályt. Ennek segítségével jól fel tudjuk mérni a terepet, és megtervezhetjük a következő lépésünket – arra kell csak ügyelni, hogy amíg ez a „vuduzás” tart, nem mozoghatunk, így kissé kiszolgáltatottak vagyunk, tehát körültekintően kell bevetnünk ezt az eszközt.

Még valamit meg kell említenünk, amiről sajnos bővebb információnk nincs: lesz többszemélyes üzemmód is, mely a taktikára, illetve a jókora, rengeteg tereptárggyal, magassággal-mélységgel tarkított pályákra támaszkodik, és biztos jó móka lesz. Meglátjuk, ha minden a tervek szerint alakul, már az idei év végén.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 75%

VÁRHATÓ SIKER 85

Vegyessaláta, nemes alapanyagokból. A sokféle műfaj elegye, az ismert játékelemek összegyúrása néhány tényleg ötletes csavarral, és a minden irányban szabadon bejárható, hatalmas pályák kínálata elég csábítóan hangzik, első ránézésre a látvánnyal sincs különösebb gond.

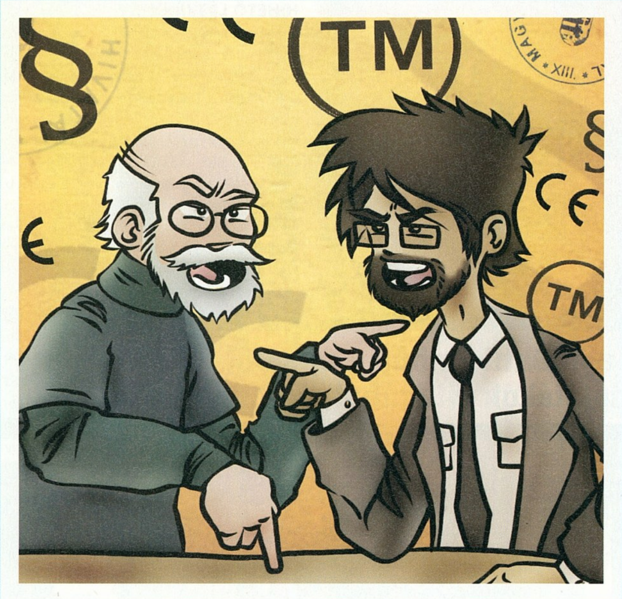
KREDENC

PRO: Nagy pályák „igazi” 3D-ben, pörgős akciók, taktikai lehetőségekkel

KONTRA: A „végtelen” szabadságfok és az ellenőrzőpont-rendszer durva paradoxonnak tűnik…

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

illusztráció: Pásztor Tamás, kihúzta: Horváth Henrik



A jogászok szerint egyelőre túl kevés a levédett ötlet a játékok világában, ezért még nem éri meg erre szakosodni

Szabadalmak a játékok világában

VÉDETT értékeink

írta · Grath

Ha kitalálsz valami jót, valami újat, valami eredetit, nyilván nem akarod, hogy mindenki lemásolja. Persze lehetsz rendes ember is, megoszthatod a világgal minden jó elképzelésedet, de a profitmaximalizálásban érdekelt cégek bizony nem így működnek – ők azt szeretnék, ha az ő ötleteik az övék maradnának, és azokat senki más nem használná, vagy ha mégis, hát csak azután, hogy nagy összegeket utaltak át. Nagyjából ezen az elven működnek a szabadalmak – és ezen belül a játékokkal kapcsolatos szabadalmak is: fizetsz, vagy nem használhatod az én ötletemet. Mivel szabadalmaztatni gyakorlatilag bármilyen konkrétan megtervezett vagy kidolgozott, megvalósítható dolgot lehet, a nagy cégek légiónyi ügyvéd segítségével próbálnak minden szöget levédeni, minden ötletet „lestoppolni".

Most következő összeállításunkban az Amerikai Szabványügyi Hivatal, az USPTO hatalmas anyagából válogattuk ki a legérdekesebb szabadalmakat, vagy azokat, melyek a legtöbb balhét, pert okozták az elmúlt néhány évtizedben...

USA szabadalom #6.999.083

„Nézői élmény nyújtásának rendszere hálózatba kötött játékok esetén"

Mit jelent: Bár a szabvány 2006-os bejegyzésű, a játékok elmentett visszajátszásait a Quake-időszak óta lehet böngészni, tanulmányozni. Ez a levédett verzió egy kereshető weboldallal és a teljesen szabadon állítható kameranézetekkel vált különlegessé.

Kié a szabadalom: A Microsofté, akik – ma már ez nyilvánvaló – a Halo 3 és a Ninja Gaiden 2 letölthető videóinak rendszerét akarták levédeni. Ha a StarCraft 2-höz nem lesz ilyen központi, YouTube-szerű visszajátszás-portál, tudod, hogy miért nem lett...

USA szabadalom #5.823.879

„Hálózati játékok rendszere"

Mit jelent: A megtévesztő név ellenére nem a hálózati játékokról van szó, hanem az ezekben használt automatikus rangsorolásról, és ennek megfelelő játékos-összesorsolásról. Ma ezt matchmaking néven ismerjük, és többek között a Call of Duty 4 is használja.

Kié a szabadalom: Egy Sheldon Goldberg nevű úriemberé a jog, aki ugyan eredetileg póker- és blackjack-automatákhoz találta ki, de ma már minden kisebb fejlesztőt és kiadót betámad ügyvédjével (a nagyobb halakat, mint a Microsoft érdekes módon nem abuzálja...).

USA szabadalom #6.669.564

„Epizodikus tartalmak elérhetővé tétele"

Mit jelent: Ezúttal a szabadalom címe egész könnyen elemezhető: epizodikus tartalmak terjesztéséről van szó. A mamutcég egyébként ezzel megelőzött mindenkit, hiszen hiába tekintettük újítónak a Steamet, ez az igény 2000-es keltezésű.

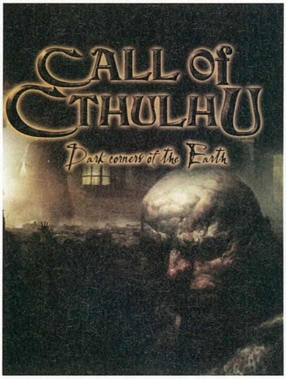
Kié a szabadalom: A szabadalom az EA-é, azonban a technikai részletek annyira specifikusak (a Majestic című, telefont, emailt és üzenőprogramokat is használó kalandjátékhoz készült), hogy még a legkörmönfontabb jogász sem tudta betámadni a Valve-ot, a Telltale-t vagy az Xbox Live Arcade brigádot...

USA szabadalom #4.026.555

„Televíziós megjelenítési apparátus"

Mit jelent: Ez az ősi szabadalom (1975-ből) volt az első lépés a tévén keresztül játszható konzolok felé, hisz ez vezette be a bitmapos grafikai megjelenítést, ami hatalmas előrelépés volt a Pong-féle, primitív grafikai „rendszerek" után.

Kié a szabadalom: Az Alpex nevű cég volt a tettes, neki tejelt az Atari, a Coleco és a Mattel (az akkori konzolgyártók). A Nintendo azonban nem törődött a jogi védelemmel, és a NES kapcsán ezért az Apex betámadta őket – és 253 millió dollárt kaszáltak. Volna, ha nem jön a másodfokú bíróság, akik szerint a szabadalom szövege túl specifikus volt, és a NES némileg más technikát használt. A Nintendo így megúszta a dolgot, az Apex eltűnt a süllyesztőben, ma meg már azt sem tudja senki, hogy mi az a bitmap...



A Cthulhu készítői csak azért nem fizettek jogdíjat az őrület-rendszer használata miatt, mert az nem kapott grafikus kijelzőt, mércét

USA szabadalom #6.275.213

„Tapintható visszacsatolású ember-gép interfész"

Mit jelent: A meglehetősen sejtelmes, már-már a Neurománcot idéző megfogalmazás ellenére itt a force feedbackről van szó, azaz a kezünkben rángó joystickről, kontrollerről, kormányról (sőt, egér is volt ilyen elven, nagyon nem lett sikeres).

Kié a szabadalom: Az Immersion cégé, akik a játékok mellett többek között autókba és orvosi felszerelésekbe is rezgést szerelnek. Sikeresen megfejték minden kontrollergyártó céget, a legjobban a Sonyt, akik vagy három bírósági körön át tiltakoztak a fizetés ellen (ezért nincs egyelőre a PS3-kontrollerben rezgés), de végül 97 milliót kellett átutalniuk a cégnek.

USA szabadalom #A1-20070072676

„Célzott hirdetések céljára történő információgyűjtés a játékos-játék interakciók alapján"

Mit jelent: Ez nem egyszerűen játékokon belüli dinamikus hirdetéseket jelent, hanem célzottakat. A szabadalom magyarázó szövege szerint például több órányi játék után Pizza Hut és Coca Cola reklámok jelenhetnének meg, az MMO-kban történő csetelés alapján szubkultúránknak megfelelő hirdetéseket rakna elénk, ha pedig egy autós játékban összetörünk egy Hondát, a kommentátor megjegyezhetné, hogy egy Hummer ekkora ütközéstől még nem esett volna szét... Szép új világ!

Kié a szabadalom: Az ingame reklámokkal foglalkozó vállalkozások nagy felvásárlója, a Google jegyezte be a dolgot 2005-ben. Állításuk szerint „csak úgy" szabadalmaztatták a dolgot, és egyelőre eszük ágában sincs használni. Hát persze...

USA szabadalom #5.577.913

„Sofőrtanító rendszer több sofőr versengésével"

Mit jelent: Na ehhez tényleg kell a fordítás, pedig a rendkívüli megfogalmazás mögött mindössze a szellemautó áll, azaz a pályán futott legjobb addigi eredményünk (vagy másé) szellemképe.

Kié a szabadalom: A Midway az 1985-ös Hard Drivin' című játékához dolgozta ki a szabadalmat. A játékot már abban az évben elfelejtették, viszont azóta is mindenki fizet a Midwaynek, ha ilyesmit tervez az autós játékába (a Codemasterstől a Microsoftig, a Segától a Sonyig terjed a tavalyi áldozatok listája).

USA szabadalom #6.200.138

„Dinamikusan változó iránykijelző metódus"

Mit jelent: Na, ezt fejtse meg valaki első blikkre. Persze segítünk, hiszen azért vagyunk: ha autót vezetünk, és egy hatalmas nyíl mutatja a képernyőn, hogy merre kell menni, ezt a szabványt látjuk működés közben.

Kié a szabadalom: A Sega védette le e rendszert a Crazy Taxihoz. Az egyik legismertebb videojáték-szabadalmi perben az EA-t ítélték el, amiért úgy próbálta megkerülni a védelmet, hogy zöld nyíl helyett egy nagy sárga nyilat installált a Simpsons: Hit & Runba.

A SZABÁLY AZ SZABÁLY

Digitalizált képek használata játékokban

1987-ben védték le, legsűrűbb használója a Midway volt a korai Mortal Kombat játékokkal.

Időre menő feladatok

A Nintendo 1995-ben védte le ezt a roppant idegesítő játékelemet. Sajnos sokan fizettek a használatáért...

Tizenegyesrúgás focijátékokban

Bármilyen bizarr, a Konami ezt az első ISS Pro Soccerhez (a Pro Evo ősi elődje) levédette. Nem hallottunk róla, hogy az EA ezért fizetett volna, talán ezt a japánok se gondolták komolyan.

Hangszerekre hasonlító kontrollerek

Az első két Guitar Hero és a Rock Band alkotóinál van a jog, ami kitűnő lehetőséget ad arra, hogy ritmikusan összebalhézzanak a régi gazdával, a ma már Activision-tag Red Octane-nal.

Hangkommunikáció játékokban

A Cirrus Logic cég tulajdona 1998-ból, de mivel azóta profilt váltottak, ingyen lehet ilyesmit csinálni.

Nyersanyag-gyűjtés RTS-ekben

Igen, valaki ezt is levédette. A Blizzard is fizetett, meg a Total Annihilation alkotói is...

A játékos karakter megkülönböztetése az ellenséges karakterektől

A nyolcoldalas leírást ötször átolvasva sem értettük meg, hogy ezt miért és hogyan képzelik, mindenesetre a Blizzardot az első Warcraft kapcsán sikerült lehúzni. Ráadásul a Square Enixnek....

Másolásvédelem

Az első másolásvédelmi kódot a Nintendo védette le 1985-ben. Az első cég, akit elítéltek ezzel kapcsolatban? Az Atari.

Mozgatható kijelzős játékrendszer

A legnagyobb állatság, amire kutatásaink során bukkantunk, a Philips által kitalált tartós monitor, aminek a hajigálásával lehet irányítani a játékot. Nem is értjük miért nem rukkoltak még elő vele...

A bűn városa, kicsit másképp írta · Hancu

THIS IS VEGAS

fejlesztő > Surreal kiadó > Midway web > vegas.midway.com

A seattle-i Surreal stúdiót 1995-ben alapította három egyetemi cimbora; mára a csapat több mint százfősre hízott. Első sikerük a Drakan és folytatása volt (sárkányos-fantasy Tomb Raider klón), aztán volt egy közepes, de több milliós példányszámban eladott Gyűrűk ura-játékuk az első film alapján, a legutóbbi időkben pedig a Suffering két részéről ismerhetjük őket. A cég 2004 óta a Midway tulajdonában van.

Jártál már Las Vegasban? Nem? Na és milyennek képzeled? A Bűn Városa, mint a filmekben, ugye? Ahol a kaszinókban minden percben elveszít valaki egy élet munkájával keresett vagyont, valaki más pedig egyik percről a másikra mesésen gazdag lesz; ahol az unatkozó milliárdosok, profi hazárdjátékosok és életművészek kizárólag pezsgőn és kaviáron élnek; ahol bármelyik percben több sztárt látsz a való életben, mint egy bulvármagazinban. Persze ez a kép nagyjából annyira igaz, amennyire Magyarországon mindenki lovon jár, a puszta közepén gulyást falatozik bográcsból, és 14 év fölött minden nő pornószínész. A valóságban a félkarú rablókba floridai nyugdíjasok dobálják a negyeddollárosokat egész álló nap, és bár a lepukkantabb hotelszobákban a Biblia mellett szériatartozék a callgirl-katalógus is, egész Amerikában itt a legjobb a közbiztonság (nyilván, különben senki nem jönne ide sok pénzzel).

THIS IS GTA!

A This is Vegasban ez az illúzióromboló helyzet tovább fokozódik, amikor egy milliárdos elhatározza, hogy igazi családbarát üdülőhelyet farag a szerencsejátékok fellegvárából, egy új Disneylandet. Ez már hősünknek – egy névtelen, piti, de nagyra törő bűnöző, a legszebb GTA-hagyományoknak megfelelően – is sok, aki 50 dollárral a zsebében érkezik Vegasba, és azzal a szent elhatározással, hogy tönkreteszi a grandiózus tervet, és elintézi, hogy Vegasból újra Sin City, a bűn városa legyen.

Szó se róla, nem egy különösebb irodalmi babérokra törő kerettörténet (sőt, akár bekezdéseken keresztül elmélkedhetnénk azon az elmén, amely ekkora blődséget nemhogy kitalálni bír, de keresztülveri a többi kreatívon és a kiadón is...), de egy szórakoztató, fekete humorral bővel megszórt GTA-klónhoz bőven elég lehet.

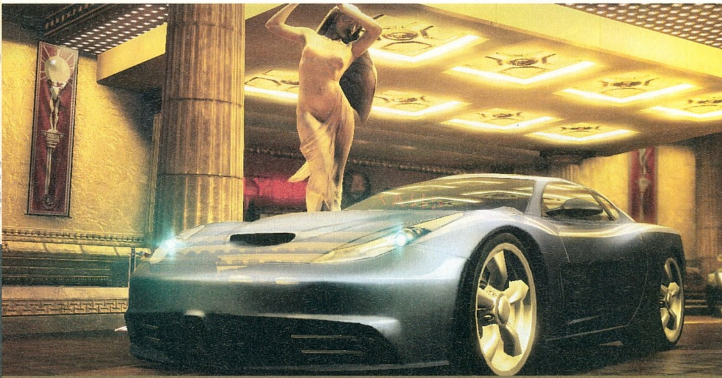
VIVA LAS VEGAS!

Ha azt mondom, a This is Vegas egy Grand

Sajnos a pálya nem túl interaktív, pedig azzal a szigonnyal alaposan megnőnének az esélyeink

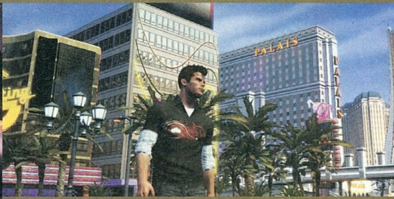
DIAMONDS

A káró bűnszövetkezet a felső tízezerre specializálta magát, mindenben benne van a kezük, ami nagyon drága és csillogó. Legyen szó luxusszállodákról vagy luxusautókról, magánrepülőkről vagy gyémántokról, az ilyesmit náluk érdemes keresni. Ja, a luxus... khm... barátnőkért is ez a banda felelős...



Theft Auto-klón, nagy vonalakban mindent el is mondtam, amit a játékmenetről tudni érdemes. Szabad a játékmenet, arra megyünk, amerre akarunk, azzal haverkodunk, és abba kötünk bele, akibe jólesik, miközben a város alvilágát uraló négy banda megbízásából küldetéseket hajtunk végre, amivel pénzt keresünk, amiből aztán egyre nagyobb és látványosabb balhékat csinálunk a városban, hogy tönkretegyük a Disneyland-Vegas képet.

A város alvilágát uraló négy banda (ezek kevés fantáziáról téve tanúbizonyságot, a francia kártya négy színéről nevezték el magukat) megbízásából végrehajtott küldetések mellett minden sarkon minijátékok és mellékküldetések várnak

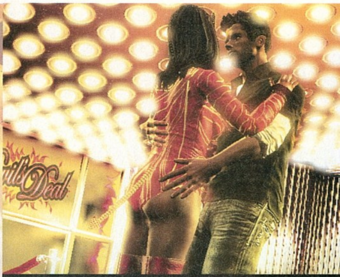


Szerencsejáték, sportkocsik, városnézés - a milliomosok és a csóró gengszterek időtöltése

az illegális autóversenyektől a még illegálisabb utcaiharcos-bajnokságokon át a lehető legillegálisabb kaszinóbeli csalásokig. Ahogy kúszunk feljebb az egyes bandák ranglétráján, úgy nyílnak meg előttünk a kaszinók VIP-szekciói, új járgányok, fegyverek és egyre kockázatosabb pénzszerzési és befektetési mód-

SPADES

A pikk geng az alvilág legalja: verőlegények, zsebesek, kispályás csalók és egyszerű útszéli rablók tartoznak ide. Itt már rock vagy rapzene üvölt, az autók nem elegánsak, viszont agyig vannak tuningolva, és a mulatság is a legprimitívebb módszerek szerint zajlik: szúrnak, töményet vedelnek és persze az utcán balhéznak.



A küldetéseket az ilyen ikonoknál vehetjük fel, ezek a misszók típusát és a kiadó bandát is jelzik

HEARTS

A kőr banda a szórakoztatóipart uralja, az ő kezükben van a kaszinók színpadjainak összes fellépője a legnagyobb sztároktól a legócskább Elvis-imitátorokig. Mit várhatunk még tőlük? Albínó tigrist (lefogadnánk, hogy a játék során valamikor megeszik idomárjaikat), koszlott bohócokat és egy olyasféle vidámparkot, mint amit a Félelem és reszketés Las Vegasban című filmben jártak be hőseink.

szerek. Bár a konkrét küldetésekről nem sok konkrétumot árultak el egyelőre a fejlesztők, az Ocean's Eleven filmekből vagy a Las Vegas tévésorozatból épp elég ötletet kölcsönözhetnek, hogy véletlenül se unatkozzunk.

CLUBS

A treff bandáé a klubok, diszkók és partik világa, ez a legvidámabb brancs az összes közül. Itt a sportkocsik helyett a hosszú limuzinok, estélyi ruhák helyett a falatnyi, csillogó ruhácskák, a komolyzenei koncertek helyett a trance és a dnb számít divatosnak. Az óvszerrel, fehér porral és itallal kapcsolatos ügyek is ide tartoznak.

Az eddigi legjobb diszkójelenet játékban a Kane and Lynch tokiói szintje volt, ezt a This is Vegas biztos felülmúlja majd!

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS

A harc leginkább a közelharcra épít (bár vannak lőfegyverek is, de azokat ritkábban fogjuk használni) és a csetepatékhoz a Strangleholdból átvett rendszert alkalmazza – bár az ottani vérfürdő helyett inkább képregényesre véve a stílust. A közelharc meglepően mélyen kidolgozott, speciális támadásokkal, blokkolásokkal, kombókkal és kivégző mozdulatokkal. A harc mellett a másik hagyományos GTA-elem, az autóvezetés is megvan (a Havok fizikai motor segít az élethű autókázásban), bár itt a kocsikhoz szép lassan férünk csak hozzá, jutalomként az elvégzett küldetések után – nem lehet elkötni minden Ferrarit a Stripen. Nagy szerepet kap még a szerencsejáték, elvégre Vegasban vagyunk: lehet blackjackezni, pókerezni és félkarú rablókkal próbálkozni. Utóbbi sima minijáték, de a kártyajátékoknál csalhatunk is, megjelölt lapokkal játszva. Ilyenkor vigyáznunk kell arra is, hogy nehogy elkapjanak, mert ha ez a csúfság megesik, örökre kitilthatnak az adott kaszinóból.

Bár itthon aligha találunk tömegesen játékosokat, akiket ez villanyoz fel, a játékbeli Vegas az igazi Vegas alapján lett lemodellezve, a híres főutcán, a Stripen ugyanott vannak a híres kaszinók, ahol a való életben – csak éppen annyira különböznek tőlük, hogy ne lehessen perelni. A nagy szállodák és kaszinók közül ugyanis egy sem járult hozzá, hogy szerepeljen a játékban az igazi nevével, így a játékban minden a valódi paródiája lesz, karikatúraszerűen eltúlzott jellegzetességekkel.

> „Stílusában a GTA-t nyúlja, de nem biztos, hogy a színvonal is azt idézi majd"

LAS VEGAS, VÉGÁLLOMÁS

A játékot a nemzetközi korhatár-besorolási rendszerben az M (mature, azaz felnőtt, 17 éven felülieknek ajánlott) kategóriába szánják, ami elég sok mindent megenged, mégis állandó harcban áll a kiadó a korhatárokat megszabó ESRB szervezettel a legmagasabb, AO (adults only, kizárólag felnőtteknek – a nagy áruházláncok nem is tűrnek meg ilyen besorolású játékokat a polcaikon) kategória elkerülése miatt. Mivel a játékban az erőszak ábrázolása rajzfilmesen túlzó, karikatúraszerű, a gond csak a szexuális tartalommal lehet. Jelenleg az alkudozás azon a küldetésen zajlik, ahol még csóró főhősünk férfi sztriptíztáncosként keresi a kenyerét, illetve egy másikon, amiben a játék vége felé egy éjszakai bárt üzemeltethetünk, fullextrás kiszolgálást nyújtó hölgyekkel, ha értitek, mire gondolok…

A fejlesztés 2005 eleje óta zajlik (vicces módon a bejelentés előtt csak mint Az Eredeti És Kreatív Projekt célozgattak rá interjúkban az illetékesek), és bár az eredetiséget nagyítóval kell keresni benne, az biztos hogy jól néz ki, stílusos, és roppant szórakoztatónak tűnik. A GTA4 mellett persze nem lesz sok esélye labdába rúgni, de legalább biztosan lesz PC-re is, amit a nagy testvérről a mai napig nem erősítették meg hivatalosan.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 80%

VÁRHATÓ SIKER 70

A GTA jó dolog, és ami furcsább, sok GTA klónnal is sokat szórakoztunk az elmúlt évek során. Ez egy kisebb fajsúlyú, szeleburdibb, mókásabb verziónak tűnik, egész jó ötletekkel megspékelve. Reméljük a kivitelezés is jó lesz...

HANCU

PRO: Egy szerencsejátékokkal kibővített GTA jól hangzik

KONTRA: Az a sztori baromi gáz...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

Kódmesternek lenni jó dolog manapság. Az angol fejlesztő-kiadó piaci értéke, bevételei folyamatosan nőnek, a vezetés terjeszkedik, és ennek az ötórai tea se szab gátat. Ezt az állapotot fenntartandó a cég a Colin-széria újragondolása után a Race Drivert is a műtőasztalra küldte, hogy valami egészen mást kapjunk a kezeink közé idén nyáron. Kérdés, hogy nekünk ez jó lesz-e...?

GRID

fejlesztő > Codemasters kiadó > Codemasters web > racedrivergrid.com

írta · TriAce

J átékot készíteni, főleg ha élvonalbeli produktum a cél, nem könnyű falat. A játékosok, amellett, hogy mindent akarnak, rendkívül sokféle szegmenset alkotnak, kinek a keményvonalas stílus fekszik, kinek instant öröm a vágya, hogy csak a két jellemző szélsőséget említsem. Különösen igaz ez a száguldás világára, azt visszaadni, reprodukálni úgy, hogy az eladható legyen, kemény dió. Kell hozzá egy valós, de legalább stílusos fizikai modell, szórakoztató vezetési élményt kell összeütni, és az sem árt, ha a motorsportok világára jellemző minden szépséget is megpróbálja prezentálni. Nem is kisebb célt tűztek ki maguk elé a fejlesztők, minthogy mindezt elhozzák számunkra – reméljük, sikerrel.

ÚJ UTAKON

A tavalyi év igen gazdagon balzsamozta a versenyző génekkel megáldott fiatalok lelkét annak ellenére is, hogy a legfinomabb falatok (PGR4, Forza 2, F1CE) csak a konzolgépek terítékét gazdagították. Szerencsére a Codemasters idén sem hagyja cserben a PC-t, és a Race Driver széria alaposan átszabott változatát, a DIRT-hez hasonlóan, a konzolváltozatokkal egy időben, egész pontosan a nyár kezdetén a kezeink közé kaphatjuk. Addig ugyan még sok víz lefolyik a Dunán, viszont már most elég sok információ látott napvilágot ahhoz, hogy arról érdemben beszámoljunk nektek pár röpke oldalon.

Az RD legutóbbi, hármas számot viselő része egy igen átfogó, az autóversenyzés széles spektrumát bemutató, szeretnivaló alkotás volt. Épp ezért joggal dörzsölhettük a kezünket, hogy a folytatás valami hasonló stílusú lesz, csak az új konzoloknak és az ezekhez illő grafikus és fizikai motornak köszönhetően bitang jó minőségben. Ezen ábrándjaink ugyan valóra válnak, de nem úgy, ahogy azt elképzeltük – én legalábbis kicsit mást vártam. A játék „újkori" védjegyének számító számtalan hivatalos bajnokság, mint

HA JAPÁN, AKKOR DRIFT... HA DRIFT, AKKOR BRETT...

Gaben Japánban dolgozó bátyja révén ismerünk egy versenyzőt, aki pompásan illeszkedne a Gridbe. Az Új-Zélandon született Brett Lee Sang ugyanis driftversenyző, és indult a japán D1-es bajnokságban is. A játék megjelenésekor egy interjút is tervezünk vele, ahol elmondja, mennyire élethű a Grid. A képen az utcán használt oldschool mazdája látható, amelyben brutális erőforrás lapul. A részletekért nyárig várnotok kell ugyan, de annyit elárulhatunk..megéri!

Bár megjelenéskor tuti hányoznak majd a játékból a hivatalos európai bajnokságok, lehetséges, hogy ezeket később fizetős letöltésként elérhetővé teszik

A motorokban turkálni szeretők ezúttal csalódni fognak, a Gridben a hangsúly a száguldáson, a vad versengésen van

az igen közkedvelt DTM és társai eltűntek; a folytatásban új csapásirányba vág a sorozat. Mindezt azért, hogy erősebben nyissanak az amerikai és a japán piac felé, ahol közismerten nem az európai bajnokságokért van oda a nép. Mindez persze kevés lenne a sikerhez, ha nem akarnának magával a játékmenettel is valami újat mutatni. Ezt a törekvést egyelőre a GRID alcím fitogtatja, ami konkrétan arra utal, hogy a hangsúly nem az autóink körüli pepecselésen, olajszagú tuningoláson van, hanem a pályán a rajtrács és a kockás zászló között lezajló eseményeken. Konkrétan a rivalizáláson, az agresszión, vagyis mindazon drámán, ami az egyes futamok szépségét adja a valóságban is – meglehet, én ennek a nemes célnak az érdekében nem áldoztam volna be a Race Driver széria tartalmi részének jókora hányadát.

AZ ÚJ MODELL

Temetni azért nem kell a programot, hiszen a fejlesztők ígéreteit valósnak feltételezvén valami igazán remek készül angolhonban. Karrier mód ismételten lesz, viszont sokkalta kötetlenebb formában tér vissza. Magyarán mi magunk dönthetünk arról, hol kezdünk, merre orientálódunk és, hogy egyáltalán mit akarunk a digitális életünktől. Ha már az autókkal nem igazán kell foglalkozni, a csapatunk s annak riválisai, valamint csapattársaink kellő színt vihetnek a szürke hétköznapjainkba. Istállóknál a szponzorok bevonzása a cél (mi mással, mint jó eredményekkel), a csapattársunk meg igazi Formula 1-ben alkalmazott taktikaként hűséges másodpilóta lehet, vagyis ha helyzet van, ő szépen beáldozza majd magát értünk, és persze a csapatért. Vagyis adhatunk majd ki csapatutasításokat, rádión kommunikálni fog velünk a vezetés, noha furcsa fricskaként boxutca nem lesz a játékban…

A riválisok kérdése már másik asztal, rögvest egy szépen átdolgozott mesterséges intelligencia táplálja őket, akik a fejlesztők szavai szerint amellett, hogy igyekeznek az adott szituációkban „gondolkodni", erősen ütközés-orientáltak lesznek garantálva az állandó akciót a pályán. Szeretnénk hinni benne, hogy ez nem egy újabb marketing-maszlag, és ténylegesen felismerhetőek lesznek aktuális nemeziseink a futamokon, bosszút állnak, makacskodnak, jobbnak hiszik magukat, meg ami még kellhet. Nyilvánvalóan, ami izgalmas, ott leszakad jó pár alkatrész, aminek következtében beleütközünk egy újabb problémába, magyarán ha törnek

TOCA TOURING CAR CHAMPIOSHIP 1997

A brit túraautó bajnokságot feldolgozó első rész mind kritikusi, mind játékos szempontból nagy sikernek örvendett, köszönhetően remek fizikai motorjának és újszerű grafikájának, ami az elsők között volt a 3D-s gyorsítókártyák megjelenésekor.

TOCA 2 TOURING CARS 1998

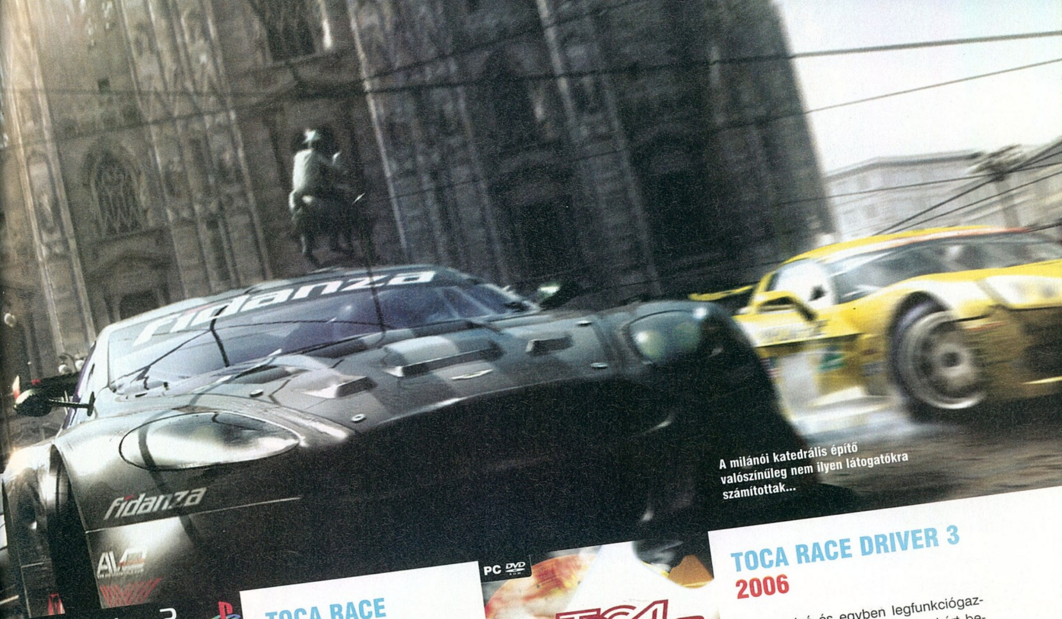
A folytatás nem váratott sokat magára, röpke egy esztendő elteltével érkezett is, továbbcsiszolva az első rész erényeit. A brit túraautók mellett immár egyéb kis szériák is helyet kaptak a korongon, valamint külső program segítségével lehetett módosítani az autók festését.

TOCA 3 WORLD TOURING CARS 2000

Ez a rész csak konzolokon jelent meg, nevesül PlayStationön és Game Boy Advance-on. Ez a felvonás a világ különböző bajnokságaiba engedett betekintést, viszont furcsa döntésként a sorozat alapját adó brit bajnokságot kivágták belőle.

TOCA RACE DRIVER 2002

A sorozat újjászületése PS2-n kezdődött, idővel kiadták azonban PC-re is. Az új alapot a karriermód adta, amiben Ryan McKane autóversenyző pályafutását kellett egyengetnünk megannyi versenyszérián keresztül. Sokak bánatára a szimuláció fokát is sokkal alacsonyabbra vették, mint az etalon ToCa 2 esetében.



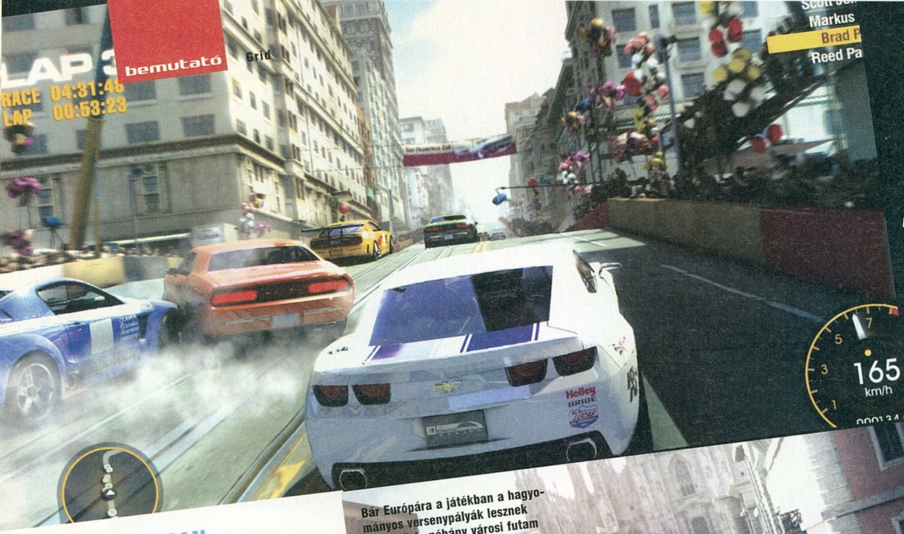
A milánói katedrális építő valószínűleg nem ilyen látogatókra számítottak...

TOCA RACE DRIVER 2
2004

A Race Driver irányvonalat továbbvivő folytatás több versenykategóriát, pályát, még gazdagabb online játéklehetőséget hozott el a PC-sek otthoséget hozott el a PC-sek otthonaiba. Ryan McKane karakterét kivágták, így mindenki saját maga képében formálhatta versenyzői pályafutását.

TOCA RACE DRIVER 3
2006

A legutolsó és egyben legfunkciógazdagabb rész. A számok magukért beszélnek: 116 bajnokság, 35 különböző versenykategória, 98 pályavariáció, teljes körű finomhangolási rész, pro szimulátor mód, és így tovább. Noha a fizikájának akadtak kritizálói, az egyik legjobb, a motorsportokat bemutató játék maradt napjainkig.



A San Franciscoban játszódó küzdelmek természetesen kihasználják a város dimbes-dombos fekvését - a villamosok viszont kimaradnak a buliból

Bár Európára a játékban a hagyományos versenypályák lesznek jellemzőek, néhány városi futam is bekerült a játékba. Az itt látható Milánó mellett Párizsról és Londonról szólnak a pletykák...

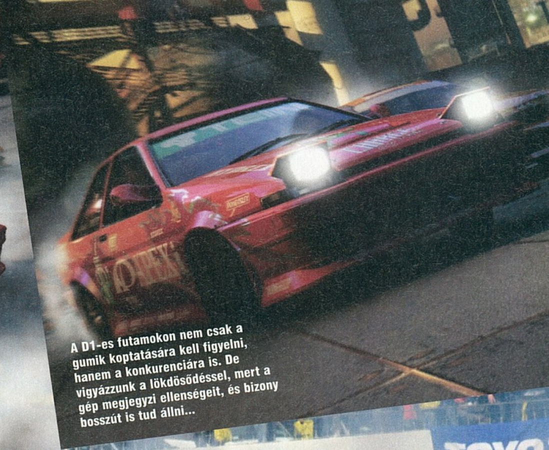
HIVATALOSAN KÉSŐBB

Noha megerősítés nem érkezett a kiadó részéről, Ralph Fulton, a GRID vezető designere egy interjúban utalt rá, hogy amint végeztek a játék fejlesztésével, elképzelhető, hogy a hiányzó bajnokságokat – mint amilyen a DTM –, utólagosan letölthető tartalomként elkészítik. Mindez igen jó ötletnek tűnik, csak a bökkenő annyi, hogy mivel a játék nem a Microsoft Live rendszerét fogja használni PC-n, nem tudjuk, hogy számítógépen hogy oldják meg a fizetős (merthogy erről van szó) terjesztést.

az autók, az hogyan befolyásolja majd a menetteljesítményt. Frappáns megoldással fogunk találkozni a GRID esetében: a törésmodell a DIRT-nél részletesebb, aprólékosabb lesz, sőt könnyebben örök létre szenderíthetjük bármelyik autónkat, azaz nem lesz elárkádosítva a procedúra. De, hogy ne csorbuljon az élvezeti faktor, a Prince of Persia játékokhoz hasonlóan használhatjuk az idővisszatekerés (itt Flashback néven fut) funkciót egy balul elsült manővert kijavítandó. Érdekes elgondolás, mindenképpen új elem az autóversenyzős játékokban, bár előrelátó vezetésre nem igazán nevel.

A VILÁG KÖRÜL

Nem először nyílik alkalmunk Földünket átölelő versenyzésre, ez tény. Ellenben, hogy ne csak egy jól hangzó frázis legyen ez, a GRID által érintett három terület (Európa, Japán, Amerika) teljesen eltérő kihívásokkal várja a játékosokat. Konkrétan: Európa a tradicionális versenyek őshazája, így itt ez vár ránk ismert és kevésbé neves pályákon, túraautók avagy együlésesek társaságában. Extraként a Le Mans-i 24 órás viadalban is részt vehetünk majd, s ha időjárás nem is fogja borzolni a kedélyeket, teljes napszakváltásban alkalmunk nyílik majd gyönyörködni. Másodikként Amerika a ma-



A D1-es futamokon nem csak a gumik koptatására kell figyelni, hanem a konkurenciára is. De vigyázzunk a lökdösődéssel, mert a gép megjegyzi ellenségeit, és bizony bosszút is tud állni...

D1 GRAND PRIX

A D1 GP Japán egyik legrangosabb driftelő bajnoksága. A kezdetekben számos kisebb, és rang nélküli szériában lévő pilóták számára ötvözte eme új keletű autós sportág szépségeit, és nőtt ki elsőszámú versenysorozattá a műfajban. A D1-be jutáshoz a pilótáknak a négy fontosabb japán bajnokság egyikében az élen kell végezniük, külföldieknek a helyzet ennél bonyolultabb, pontosabban szerencsefüggőbb, a Driver Search-en keresztül kell kvalifikálniuk magukat. A bajnokság pontozása három fő összetevőn alapul: a sebesség, az autó csúszási szöge, és a csúsztatás „érzékisége”, szépsége (kanyarközéppont közelisége) alapján. A GRID-ben is ezen szisztéma alapján, noha egyszerűsített formában osztják majd szét a pontokat a játékosok között.

ga büszkeségeivel erősít, hatalmas metropoliszok utcáin roppant erejű izomautók várnak ránk. Japán mindkettővel ellentétben driftbajnokságot kínál a hivatalos D1 Championship mintájára, hegyi utakon, utcai pályákon egyaránt. Érdekesnek ígérkezik, főleg, hogy driftelés közben, a NFS-vonallal ellentétben itt versenyeznünk is kell a pályán levőkkel.

Száguldozni 45 autó volánja mögül fogunk tudni, ami határozottan kevesebb a korábbi RD-khez képest. Irányításuk sem fog újfent szimulátori magasságokba törni, sőt az RD3 pro sim módjához hasonlóval vélhetően találkozni se lesz módunk. A fejlesztők bevallott célja egy olyan fizikai motor implementálása, amely leginkább az X360-on ismert PGR 4-hez hasonlatos, ami kivételesen egy remek példa, igazi, élvezetes, könnyed de mégis kihívást nyújtó arany középút a két véglet között.

ONLINE? LESZ...

A sorozat egyik erőssége volt a multiplayer, kevés autós cím kínált ennyi funkciót az internetes játékhoz. Ennek ellenére elég szűkszavúak a fejlesztők a GRID idevágó részét illetően. Annyi már bizonyos, hogy több versenyszám is játszható lesz, és egyszerre akár tizenketten rongyolhatnak előre a dobogó legfelső fokáért. Ahogy az elvárható, mindezt megtámogatják ranglistákkal, rekordtáblázatokkal, és minden egyéb extrával, amit majd a megjelenésig bejelentenek.

NAGYOBB ARCCAL

Térjünk át arra a területre, ahol a GRID már most fényesen teljesít, mégpedig a küllemére. A DIRT-ben megismert NEON motor továbbfejlesztett verziója fog felelni mindenért, ami a szemünket kényeztetni hivatott. A szokásos közhelyek (szebb, jobb, több, hardver-éhesebb) következtében új nevet is kapott, köszöntsük hát köreinkben az EGO engine-t és kívánjuk, szolgáljon rá a nevére. A képeket elnézve ezt részben meg is teszi...

„A grafika gyönyörű, a versenyek változatosak, úgyhogy már csak a fizikának szorítunk”

Fontosnak tartom megemlíteni, amolyan óhaj gyanánt, hogy ha már az ismert szív dobog alatta, dobják meg az autók jellemzőit több súllyal, tehetetlenséggel. A DIRT nagy hibája volt ugyebár, hogy a legádázabb rakéta is állóra volt fékezhető nevetségesen rövid szakaszon, ami valljuk be, aszfalton se nagyon kivitelezhető mutatvány, nemhogy poros földúton. Ennek az ellenkezőjének a hibájába se volna jó, ha beleesnének a kódolók, aminek remek példája a komolyodni szándékozó EA a ProStreettel.

Összegezvén az elhangzottakat: ennyi volna jelenleg a Race Driver GRID, egy jónak tűnő ígéret-csokor, egy frenetikus vizuális parádéval társítva. Egy autós játék lelke az irányításon múlik, ami, ha nem is akarom az ördögöt a falra festeni, a trailer alapján nem lesz túlságosan nyerő, de nyugtával dicsérjük a napot... Pesszimizmusomat ellensúlyozandó, inkább kellemesen csalódjunk, mintsem fordítva, és igen tisztelt Codemasters: az igazi Toca vonalat is vigyétek szépen tovább!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK **80%**

VÁRHATÓ SIKER **90**

Más névvel, új szériát indítottam volna a GRID-nek, és meghagytam volna a Race Drivert azon a vonalon, amin elindult. Ez persze nem jelenti azt, hogy a GRID rossz, remek játéknak ígérkezik, csak merőben más, mint amit eme név alatt megismerhettünk.

TRIACE

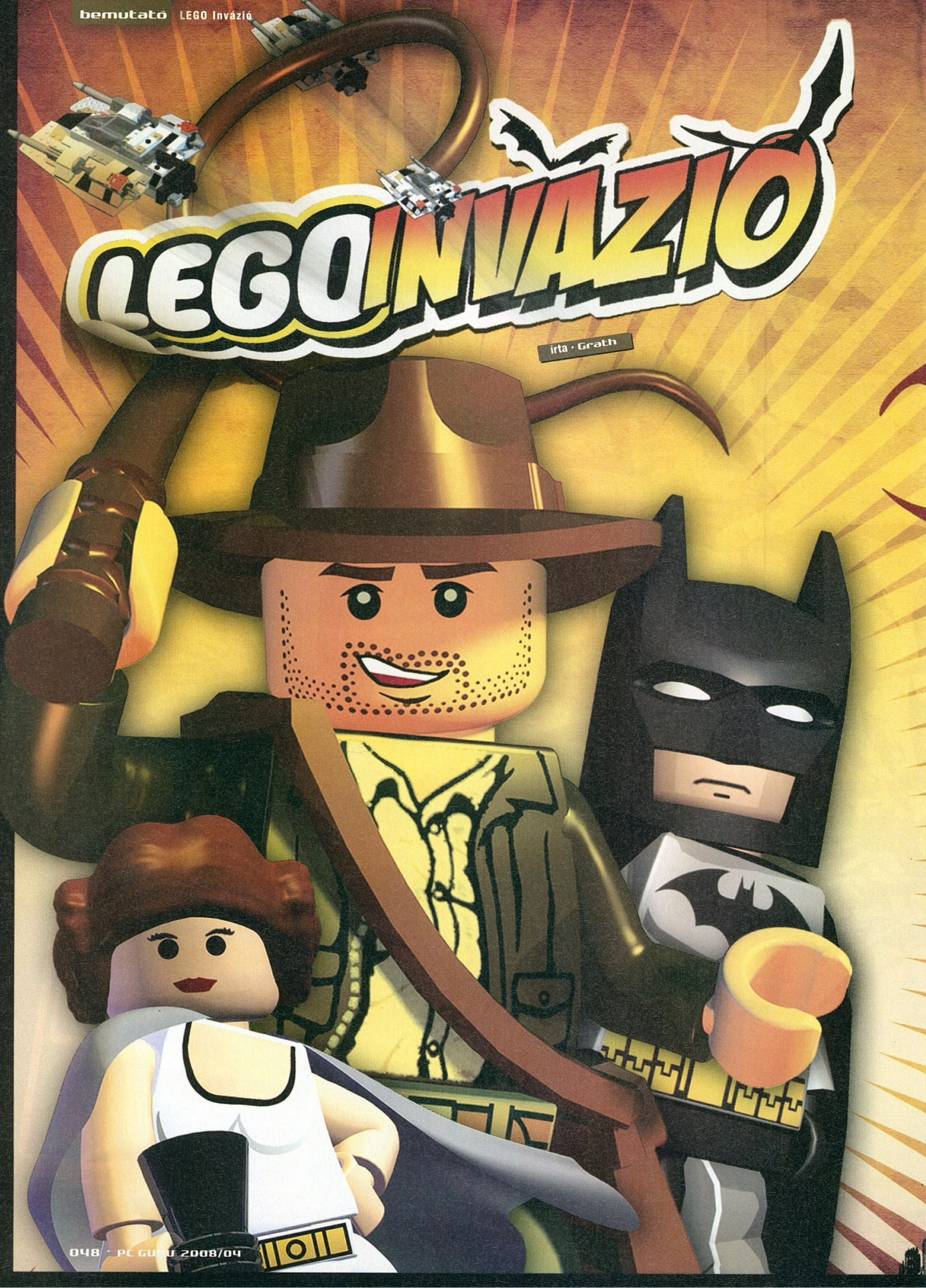
PRO: Érdekesnek ígérkező újítások, változatos futamok

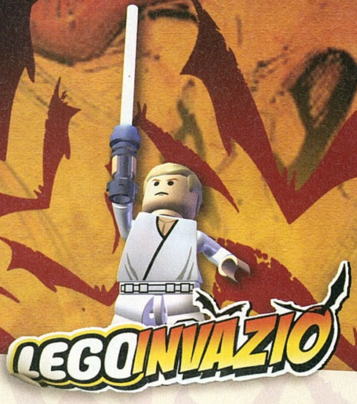
KONTRA: Az ígéret nem jelent garanciát

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q2

LEGO INVÁZIÓ

írta • Grath





A műanyag Lego-darabkák mindannyiunk életének a részét képezik: egy gyors közvéleménykutatással meggyőződtünk róla, hogy gyermekkorában mindenki, de tényleg mindenki játszott ezzel a játékkal a szerkesztőségben.

Arra azonban nem is számítottunk, hogy 15-20-25 évvel később a Lego-mánia visszatér az életünkbe, pedig a pár éve még csaknem csődbe jutó dán cég most megint mindannyiunkat magával tudott ragadni. A Lego Star Wars-széria csak a kezdet volt, és a hihetetlen sikernek köszönhetően ma három új Lego-játék fejlesztése zajlik!

A Lego Indiana Jones a klasszikus filmtrilógiát dolgozza fel a megszokott módon, míg a Lego Batman egy teljesen új történetet ölel fel - a Lego Universe pedig az online játékok játékmenetével ruházza fel a millió korábbi Lego-készletet. Összeállításunkhoz jó szórakozást kívánunk!

Megszólal a klasszikus zene, feltűnik a színen a poros, elnyűtt kabátot és a védjeggyé vált kalapot viselő Indy. Végre maga mögött hagyta az őserdő kusza rengetegét, így hűséges (?) segítője, Satipo már nem panaszkodik kígyók miatt – hanem az előttük hömpölygő folyóban nyüzsgő krokodilok láttán jön rá a szívroham. Sikerül átlengedeznie a hüllők állkapcsai között, így hamarosan beérkezik a hovito törzs évszázadok óta nem háborgatott szent barlangjába. Gyanúsan berepedezett padlólapokat kerül ki, nagy rutinnal vetődik át az itt-ott beinduló csapdák között, és végül eléri a tömör aranyból készült szobrot. A terv – miszerint az ereklyét egy ugyanolyan súlyú rózsaszín bögrére cseréli ki – nem válik be, hamarosan menekülnie kell a hatalmas kőgolyó elől! Útközben Satipo elmarad, és a katasztrófák sora itt nem áll meg: a rivális régész, Belloq várja a neki behódolt indiánok karéjában. Indy ugyan megpróbálja őket átverni C-3PO arany fejével, de végül át kell adnia a felbecsülhetetlen értékű szobrocskát a mohó fickónak...

INDY A FILMTÖRTÉNELEM EGYIK LEGISMERTEBB FIGURÁJA, ÍGY TÖKÉLETES ALANY E FELDOLGOZÁSRA!

MAJDNEM, MINT A MOZIBAN

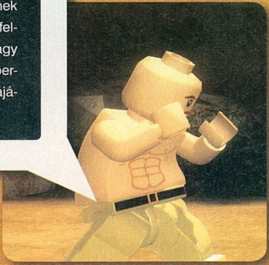
A fejlesztőcsapat alig néhány ember tekintetében változott a Lego Star Wars-széria óta, a vezetők, fő ötletgazdák is mind ugyanazok, úgyhogy a kajla képi humor továbbra is erős vonása az új Lego-feldolgozásnak, mint az talán a fenti, a játék első pályáját bemutató leírásból is kitűnik.

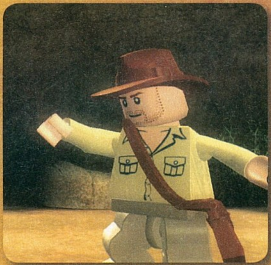
Kairó utcáin átélhetjük a klasszikus jelenetet, mikor Indy lazán lepuffant egy karddal hadonászó rosszarcút

Sok minden maradt változatlan e dolgokon kívül is: például megint 18 epizód vár ránk, melyek az eredeti Indiana Jones filmtrilógia legemlékezetesebb jeleneteit dolgozzák fel, hatot mozinként. Ezúttal a régészprofesszor egyetemi birodalma szolgál központként, innen indulhatunk neki az új kalandoknak, vagy, ahogy azt megszokhattuk, bármilyen megnyitott karakterrel nekifuthatunk a korábban már teljesített pályáknak. A millió gyűjtögethető dolog is megmaradt, sőt mivel Indy élete amúgy is a harácsolásról szól (persze a jó érdekében), a szokásos arany Lego-kockák mellett mindenféle ereklyét is magunkhoz vehetünk, feltéve, hogy tényleg felkutatjuk a pályák minden zegét-zugát. Persze nem arról van szó, hogy a Lego Star Warst öntötték le némi archeológiai mázzal, és ugyanazt próbálják meg ismét eladni (bár bevalljuk, olyan nagyon nem dühöngenénk emiatt sem), az alapokon túl millió változás érte a játékmenetet. Indy fő fegyvere például az ostor lesz, ezzel tud lengedezni, ezzel messziről tudja begyűjteni a kincseket, kiütni a gonoszok kezéből a fegyvert, sőt leszedheti ellenfeleiről a ruhát, így álcázva magát. Képesek leszünk fáklyákat felkapni, és akadályokat elégetni, vagy lőporos hordókat berobbantani. Néha zsákmányolunk majd pisztolyokat, szökőévenként egy gép-

EGY AZ EGYBEN

Ahogy azt a Star Wars-feldolgozásokban is láthattuk, úgy itt is nagy hangsúlyt fektetnek a klasszikussá nemesedett jelenetek kajla feldolgozására. Ezért aztán futunk majd a nagy kőgolyó elől, száguldozunk csillében, és persze megpróbáljuk túlélni a Szent Grál kriptájának próbáit...



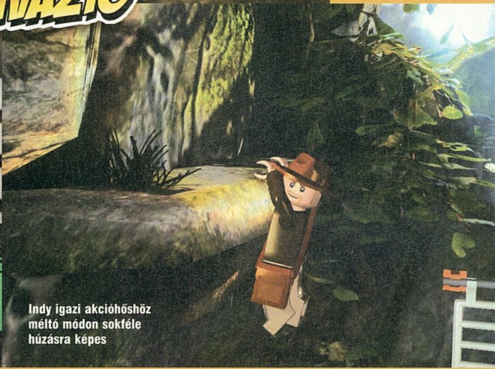


Az első film ezen nagyjelenetét is átélhetjük

Az épp nem irányított karakterek már sokkal okosabbak lesznek, mint korábban, így itt Satipo mindenképpen életben marad...

Gyűjtögetnivalóban természetesen ezúttal sem lesz hiány, sőt, a szokásos Lego-darabok mellett igazi kincseket is összeszedhetünk

LEGO INVÁZIÓ



Indy igazi akcióhőshöz méltó módon sokféle húzásra képes

fegyvert is, de ezekben igencsak limitált lesz a lőszer, inkább a tereptárgyakkal kibővített közelharc lesz a fő metódus ellenfeleink legyőzésére.

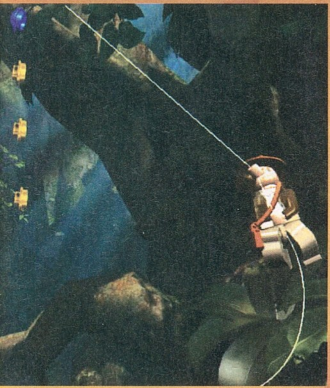
Ráadásul Indy mozgásrepertoárja igencsak felülmúlja a Luke-féle kompániáét. Végre tudunk már úszni, létrát mászni, lehet majd párkányok szélén kapaszkodni, és ami a legjobb, a bóbiskoló ellenfelek mellett még el is lopakodhatunk. A járművek viszont kimaradnak; már ha a hírhedt csillés jelenetet nem vesszük ide a Végzet Templomából – mert az minden bizonnyal része lesz a játéknak.

ELLENSÉGEK ÉS BARÁTOK

Míg a Csillagok Háborújában rengeteg központi, emblematikus karakter van, az Indiana Jones filmek egyetlen emberről szóltak – ezért is volt nehéz dolog kitalálni, hogy hogyan lehet a Lego-játékokkal szinte egybeforrt koopera-

LEGO STAR WARS 3?

Igaz, harmadik Lego Star Wars már volt, hiszen a Complete Saga nemrég nextgen konzolokon mind a hat filmet feldolgozta. Ez azonban csak a két korábbi rész kompilációja volt, nagy kérdés, hogy lesz-e igazán új Lego Star Wars. Idén biztosan nem, 2009 azonban már valószínűbb, hiszen akkor már egy éves lesz az új CG-sorozat, és akkor indul be az előszereplős tévészéria is – ezek egyikének kapcsán egy epizodikus jellegű játékban mi erőteljesen bízunk.



tív-módot itt megvalósítani (a korábbi netes pletykákkal ellentétben továbbra is csak ketten lehet együttműködni).

A fejlesztők megoldása az lett végül, hogy a filmek másodlagos szereplőit (természetesen a gonoszokat is meg lehet nyitni) rengeteg egyedi képességgel ruházták fel, úgyhogy ők komoly segítséget jelentenek Indy számára. Az említett Satipo például kis kézi ásójával feláshatja a földet, így találva kincseket. A női karakterek némelyike komoly bájerővel rendelkezik, így riadó kiváltása nélkül jelenhetnek meg a német őrök előtt. A komolyabb, megfontoltabb urak enciklopédikus tudásukkal vannak segítségünkre, így Indy apja, vagy dr. Brody hieroglifák, ősi szövegek lefordításával tudnak új utakat megnyitni. Sőt, Kairóban egy majmot is kapunk társul, az másképp elérhetetlen helyekre tud felugrándozni. Ráadásul az Indy-filmekben mindig nagy szerepe volt a fóbiáknak, hősünk ugye a kígyóktól fél, apja a patkányoktól retteg, tehát tényleg szükség lesz a másodlagos, a filmekben talán csak epizódszerepet kapott karakterek támogatására. Ha még ez sem lenne elég, a sztori szerint ellenfelekként szolgáló, de később megnyitható karakterek közül egy csomó már bővében van a lőszernek, ami szintén új taktikákat tesz lehetővé.

LEGO Indy vs LEGO Batman

AMIT AKARUNK: Reméljük az ostornak tényleg megadják azt a központi szerepet, amit a filmekben is játszott. Kapcsolók átállítása, lengedezés, lefegyverzés - szóval minden, amit Indy olyan királyul csinált a filmben. Plusz remélhetőleg benne lesz a csótánytaposós rész a Végzet Templomából...

AMIT NEM AKARUNK: Bár talán furcsán hangzik, de első blikkre túl soknak hangzik a 60 játszható karakter. Bár nemrég nézem újra a trilógiát, de nevesített karaktert talán ha 20-at fel tudnék idézni. Bár a sok karakter nyilván nem baj, de ki a fene akar játszani egy tizedrangú senkivel, akit Indy egy film közepén lelőtt...

AMIT NEM TUDUNK: Nem tudjuk, hogy mi van a nextgen konzolokra és talán PC-re is készülő Indiana Jones játékkal. Ezt a 2006-os E3-on ki is próbálhattuk, el is ámultunk rajta, viszont azóta egyetlen képet, egyetlen információszilánkot sem bocsátott ki a LucasArts. Vajon mi van vele?

AMIT AKARUNK: Minél több király Batman-gonoszt! A hírek szerint 40 karakter lesz játszható, szóval minden esély megvan rá, hogy minden, a filmekben már látott rosszarcú visszatérjen. A Macskanőt és Poison Ivyt már láttuk, de szerintünk lesz Bane, Riddler, Scarecrow és Red Hood is.

AMIT NEM AKARUNK: Már most szeretnénk jelezni, hogy Robint teljes szívünkből gyűlöljük, úgyhogy a vörösruhás figura túlzott erőltetése nálunk kivághatja a biztosítékot. Még jó, hogy a többi figura kivétel nélkül a szívünkhöz nőtt. Ki tudná utálni a Pingvint, vagy Jokert, nem?

AMIT NEM TUDUNK: A járműves részekről egyelőre minden ismeretünk egyetlen képben merül ki. Bár ennyi alapján nyilván nem lehet megítélni ennek minőségét, mindenesetre Robin fűnyíróra hasonlító gépe nem ébresztett bennünk nagy reményeket.

ÉS A KRISTÁLYKOPONYA?

A negyedik filmre még csak utalás sem lesz, pedig a játék annak a premierje után, valamikor júniusban fog megjelenni. Azonban az Original Adventures alcím számunkra teljes bizonyosságul szolgál, hogy valamikor lesz egy következő rész. Az persze kérdéses, hogy egy egyetlen film nyújthat-e elég alapanyagot egy teljes játékhoz (ebben azért kételkedünk), de esetleg egy Ifjú Indiana Jones-szekcióval kibővítve már biztos lenne elég téma a folytatáshoz.

Mindenesetre már az Original Adventures is ígéretesnek tűnik, főleg számunkra, akik az új film első videója óta Indy-lázban égünk. Nem lesz forradalmi eltérés a Lego Star Warsokhoz képest, de a játékmenet eleget változik ahhoz, hogy egyszerű, erőfeszítés nélküli másolatnak ne lehessen nevezni!

LEGO UNIVERSE

2009 elején fog megjelenni a plasztikjáték online verziója. Kis figuránkkal lehet majd harcolni, lesznek küldetések, PvP is, szóval minden, amit elvárunk egy MMO-tól. A Lego-elemekből felépített pályáknak, a változatos bolygóknak (a különböző készletek – mint a Robin Hood-világ, vagy a kalózos Lego – különálló planétaként jelennek meg) köszönhetően a hangulat egyedi lesz, ráadásul bármit, amit legyártottunk, elkérhetjük a Legótól!

Számunkra ugyan kissé furcsa, hogy miért a DC kissé komor hangulatú világát ülteti át a Warner (jó, reklámot akarnak a júliusban debütáló új Batman filmnek) egy ilyen családias, humoros hangulatú játékba, de a készülő program láttán nincs sok okunk tiltakozni.

A Lego Batman sem különbözik persze radikálisan a Lego Star Wars formulától: adottak a szögletes hősök, a kooperatív játék, a rengeteg gyűjtögetés meg a humoros köntösbe csomagolt akció. De ahogy a Lego Indynél, úgy itt is: a részletekben rengeteg az eltérés, és ez teljesen más játékélményt ad.

Ezúttal nem konkrétan a mozifilmeket dolgozzák fel, hanem írtak egy új sztorit, és annak 18 szintjén kell átverekednünk magunkat. Nem kell valami eszelősen összetett, díjakat kiérdemlő történetre gondolni, az új mese mindössze arról szól, hogy az összes, korábban már őrültekházába dugott ősi Batman-ellenség összebeszél (a főkolomposokat lásd alul), megszöknek, és egyesült erővel hozzák a frászt Gotham City békés népességére. Ők begyűjtják a denevérlámpást, mi meg vadul akcióba lendülünk.

A rosszfiúk pályái a hősök által bejárandó helyszínek kicsit átalakított verziói lesznek

WANTED DEAD OR ALIVE AZ ÖT FŐGONOSZ

PENGUIN

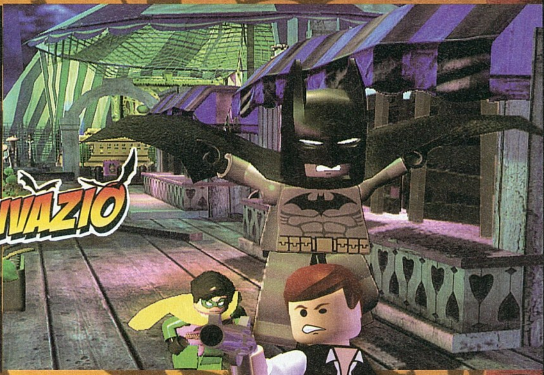
A mindig elegáns Pingvin egy seregre való esernyő segítségével követi el bűncselekményeit. Hol egy lángszóró, hol egy golyószóró van elrejtve a berendezésben – ami még a nap sugaraitól is véd.

MR. FREEZE

A mélypont Victor Fries életében nem az volt, amikor egy baleset következtében megfagyott, hanem amikor Arnold Schwarzenegger megpróbálta eljátszani a filmben. Fő fegyvere továbbra is a fagyasztóágyú.

KILLER CROC

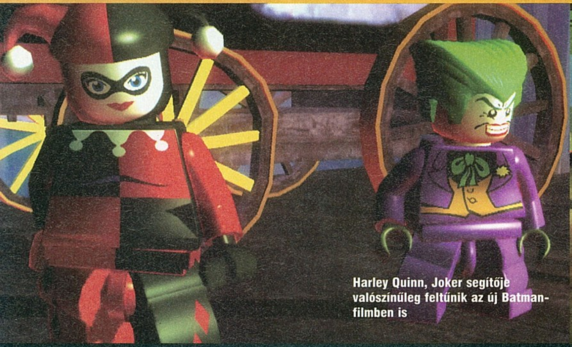
Batman a megfelelő öltözékben repülésre, lebegésre is képessé válik



BATMANÉK KALANDJA UTÁN MI ELSŐ KÖRBEN EGY MARVEL-KÖRNYEZETŰ LEGO FELDOLGOZÁST AKARUNK!

A pályákon nem válogathatunk a karakterek között, csak Batman és Robin lesz választható. Ahogy Indy, ők sem lőfegyverekkel operálnak, szóval itt minden a közelharcra épít. Lesznek kombók, védekezések, kivégző mozdulatok, sőt még közösen előhozható csapatmozgások is. Plusz ott van még az elhajítható batarang, ha több ellenféllel kerülnénk szembe. Ha ez kevésnek tűnik, a fejlesztők erre is gondoltak: a pályák során bármikor jelmezt válthatunk. Batmannak és Robinnak is több ruhája lesz, melyek extra képességeket tesznek elérhetővé. Még csak keveset ismerünk ezek közül, de Robinnak lesz mágneses ruhája, amivel fémfalakat is megmászhat, Batman pedig kis bombákkal felszerelt szütyőre cserélheti köpenyét.

Igaz, két hős még mindig nem elég, szóval a teljesített pályákat lejátszhatjuk a gonoszok szemszögéből is, itt is lesznek átvezető jelenetek, nekik is lesz saját központjuk (az arkhami diliház – a jók meg a Wayne-kastélyban fognak tunyulni), és persze mindenkinek egyedi fegyverei, extra képességei. Már csak azért is megéri végigjátszani, hogy végre egy játékban egyszer a gonoszokkal győzedelmeskedhessünk…



Harley Quinn, Joker segítője valószínűleg feltűnik az új Batman-filmben is

TWO-FACE

A Krokodil génjei valami mutáció folytán hüllőszerű megjelenést kölcsönöznek neki, zöld bőrrel, pikkelyekkel, néhány verzióban még farokkal is. Croc hihetetlenül erős, és rendkívüli regenerációs képességekkel bír.

Kétarc anno Batman segítője volt államügyészként, de mikor valaki szétszabdalta arca bal oldalát bekattant, és onnantól kezdve pénzfeldobással dönti el, hogy következő cselekedete mi is legyen.

THE JOKER

Joker piti kis bűnöző volt, mielőtt bele nem esett egy konténer fertőző löttybe. Onnantól kezdve zöld hajjal és morbid humorral felszerelve gonoszkodott tovább. Fő fegyvere a joker-méreg, ami halálos röhögőgörcsöt okoz.

Változatos halálnemekben oszthatjuk a halált, lehet aprítani, mint a hagymát, vagy sütni, mint a húst...

A first person shooterek pár éve még stabil műfajnak számítottak a vegetáló PC-s játékpiacon, de az utóbbi időben megrendült a pozíciójuk. Sok nagy név csak a konzolos megjelenés után érkezik (lásd a Gears of War esetét), a most készülő FPS-ek közül pedig néhányat már nem is portolnak PC-re. Odáig jutottunk, hogy már egy Turoknak is örülnünk kell.

fejlesztő > Propaganda Games/Aspyr Studios
kiadó > Disney Interactive web > www.turok.com

írta · Stöki

TUROK

COMPSOGNATHUS

Pulyka méretű, aprócska ragadozó, csapatban keserítik meg az életünket. A játék egyik legmegalázóbb pillanata ezen állat kivégzése: elkapjuk a nyakát a dögnek, s elvágjuk a torkát, mint egy csirkének.

VELOCIRAPTOR

A Jurassic Park másik ismerőse: kisebb termetű ragadozó, de villámgyors, általában oldalról rohamozza meg Turokot. Több méretben is találkozunk majd vele, a bolygóra jellemző genetikai mutációknak hála a mérget köpő verzióval is.

DILOPHOSAURUS

Na, ő már keményebb dió, a raptoroknál nagyobb és veszélyesebb jószág két csontkaréjjal a fején. Ha csak tehetjük, terelgessük az ellenfelek irányába.

Ez egy kicsit a Jurassic Parkra emlékeztet, csak mintha ott más lett volna a kocsi formája...

Az első Turok-játék '97-ben inkább Nintendo 64-en volt nagy szám. A konzol már a PC-re megjelenő első 3dfx-es kártyák előtt tudta a bilinear filteringet, így a Turok az egyik első olyan játék volt, amiben elmosott pixelekben gyönyörködhetett a játékos. Három hónap alatt 60 milliót kaszált az akkori kiadó, de ez főleg N64-en jött össze: a Turok: Dinosaur Hunter PC-n elveszett az erős konkurenciában. A későbbi folytatások, a '98-as Turok 2 és a 2000-es Turok 3 aztán egyre gyatrábbak lettek, technikailag elavult megoldások találkoztak bennük idegesítő játékelemekkel. A mélypont, a 2002-es Turok: Evolution megjelenése és az azt kiadó Acclaim csődje után nem véletlenül nem készült több folytatás. Most a korábbi EA-fejlesztőkből verbuvált Propaganda Games és a Turok-jogokat megvásároló Disney lehelt új életet a brandbe a nemes egyszerűséggel Turoknak nevezett játékkal. A végeredmény felemás, még akkor is, ha figyelembe vesszük: ez a fejlesztők első játéka: annyira nem rossz, mint a korábbi folytatások, de nem mossa tisztára a Turok nevet.

“Turok visszatért, s bár némileg igényesebb elődeinél, sajnos azért ez kevés...”

DZSUNGELLÁZ

A főhős, aki foglalkozására nézve dinoszauruszvadász, először 1954-ben bukkant fel Gaylord Du Bois író és Rex Mason rajzoló képregényében. Később többször átformálták az alakját, megváltoztatták a származását, a kort, amikor élt, sőt a nevét is. A legújabb Turoknak keresztneve is van (Joseph), és a játék kezdetekor a 23. században utazik egy katonai űrhajóban, hogy kommandós társaival együtt leszámoljon a gonosz Kane-nel, aki magánhadseregével, a Farkasfalkával egy terraformált bolygón rendezkedett be. Szegény Turokot mindenki utálja a kommandóban, és biztosan a tízóraiját is elveszik, mert korábban a Farkasfalka tagja volt – de éppen ezért van szükség rá, ő tudja legjobban, kivel állnak szemben. Tudásának nagy hasznát is veszi, amikor az űrhajó megsérül és lezuhan a bolygóra. A túlélők szétszóródnak, és amikor éppen nem Kane pribékjeibe futnak bele, akkor a planéta állatvilágával – természetesen dinoszauruszokról van szó – gyűlik meg a bajuk. A csapat a baleset után lefújja az

GIGANOTOSAURUS

A Tyranossaurus-Rexhez hasonló méretű és habitusú dög. Egyszer találkozunk vele a játék során, megölni akkor sem lesz lehetőségünk, így csupán menekülnünk kell majd előle.

T-REX

Nem hiszem, hogy őt be kellene mutatni. A húsevők szárazföldi királya, a filmek sztárja a Turokban is szembejön majd hősünkkel. Eggyel fogunk csak találkozni, de vele többször is.

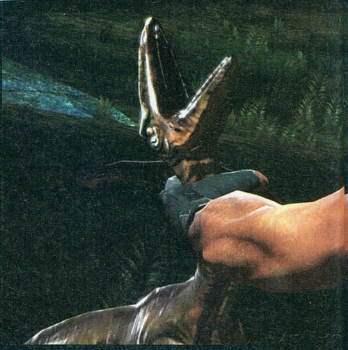
MAGANEURA

Az ismert történelem legnagyobb szitakötője volt úgy háromszáz millió éve, gyenge hetvenöt centis szárnyfesztávval. Nem csak egy lesz belőle, csapatban okoznak majd igen nagy problémát a játék vége felé.

akciót, az elsődleges cél a túlélés és a bolygóról való elmenekülés lesz, de azért sor kerül a Turok-Kane meccsre, és a kaland végére a kommandósok is máshogy néznek a tőmondatokban kommunikáló indiánra. Alapnak ez nem rossz, de a sztori nem hoz ki eleget belőle. Közhelyes dialógusok, Kane karaktere igen halvány, és nagyon hiányoznak a kommandósfilmek védjegyévé vált tökös beszólások.

EGYIRÁNYÚ UTCÁK

Még több a probléma a játékmenettel, leginkább a pályákkal. Régen láthattunk ennyire lineáris játékot: szinte sosincs választásunk, mindig csak egy irányba mehetünk, nem mozoghatunk kedvünk szerint. Az első néhány állásvisszatöltés után aztán kiderül, mi lehet az oka ennek: a dinoszauruszok és katonák mindig ugyanúgy, ugyanakkor jönnek, szkriptelt események tobzódnak. Az előre szkriptelt történésekkel önmagukban nincs semmi baj, de amikor a készítők ilyenekkel váltják ki az ellenfelek mesterséges intelligenciáját, az több mint bosszantó. A Turokban ez történt, és egy füst alatt a játékteret is leegyszerűsítették az egyirányú pályákkal. Nem kis hiba ez, az egész játékban két-három olyan megmozdulás van, ami valódi AI-ra utal. A játék így elég hamar unalmassá válik, valószínűleg ezért is vezették be a fejlesztők a késes kombókat: ezeket akkor tudjuk előhozni, ha megfelelő szögben állunk egy kisebb dinoszaurusz mellett, vagy ha sikerül lopakodva megközelíteni egy ellenséges katonát. Turok ekkor előrántja kisebb bozótvágó méretű túlélőkését, és egy nyisszantással elintézi az ellenfelet. Nem rossz ötlet, de nagyon felborítja a játékegyensúlyt: a dínók nagy részét ki lehet így végezni, ellenük a kés sokkal jobb fegyver, mint például a shotgun.



> **“Egysíkú pályák, jól ismert fegyverek, a játékot igazából csak a multi dobja fel...”**

JÓL ISMERT ARZENÁL

Ha már fegyverek: egy-két csúzli kivételével nem erőltették meg magukat a készítők. A Turok 2 szimpatikus agyevője, a Cerebral Bore az ígéretek ellenére nem tért vissza, az unalomig ismert fegyvereket kapjuk kicsit felturbózva. A pisztoly, géppisztoly és a shotgun egykezes

A "túlerő" bizony nem minden esetben elegendő az őskor élőlényeivel szemben.

Barátunk éppen fogászati kezelést nyújt dinó pajtásnak, reméljük a kés elég lesz az operációhoz.

fegyverek, ezekből egyszerre kettővel is harcolhatunk, a shotgunból pedig fáklyát is lőhetünk, amivel a dinoszauruszokat terelhetjük el, mondjuk Kane katonáinak irányába. A mesterlövészpuska és az íj a szokásos, távolról ritkító, sunyi fegyverek, a minigun pedig a másik alattomos cucc: nem csak kézben lehet használni, a földre dobva automata löveggé alakul. Van még lángszórónk, napalmgránátos másodlagos tüzeléssel, itt az elmaradhatatlan raksivető és egy tapadógránátokat lövő kütyü. A legtöbbet viszont a plazmapuskát fogjuk használni: pontosan lő, sokat sebez, másodlagos módja pedig egy energiagránát, ám ha sokáig használjuk, felmelegszik, várni kell pár másodpercet, amíg lehűl. A sort a már említett kés zárja, aminek az azonnal ölő képességét a multiplayer játékmódokba is behozták. Egyébként a többjátékos módok egészen élvezhetők, ezekben is lehetnek dinoszauruszok a pályán, és a fáklyákkal szépen lehet terelgetni őket az ellenfél felé.

HOLLYWOODI HANGOK

A készítők az Unreal 3 motor licencét vásárolták meg, jelentősen módosították, élethű textúrákra és a vízesésekkel, robbanásokkal együtt járó részecskemodellezésre gyúrva. A dínó- és karaktermodellezés egyébként nem rossz, de a linearitás miatt a nagy terek nem tudnak igazán érvényesülni, a dzsungel hangulata is olyan, mintha díszletek között mászkálnánk. A hanghatások és a szinkronok viszont nagyon rendben vannak, a katonáknak ismert hollywoodi színészek kölcsönzik a hangjukat. Többek között a Deadwood mulatótulajdonosa és seriffje, Powers Boothe és Timothy Olyphant, nem is beszélve a sokat foglalkoztatott karakterszínészről, William Fichtnerről (Armageddon, Equilibrium, Szökés széria). Azonban ők sem tudják feledtetni az egyhangú feladatokat és pályákat, így a Turok végül is nem váltja be a hozzá fűzött reményeinket: briliáns visszatérés helyett klónízű utánérzést kap a játékos, néhány jobb megmozdulással. Kár érte.

Dzsungelben, lesből nincs is jobb fegyver egy éles bökőnél...

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Egynek elmegy, de kétszer biztosan nem fogom végigjátszani. Az ok roppant mód egyszerű, mivel az egész játék tök lineáris, ugyanaz fogadna másodjára is. Annyira meg azért nem sikerült ez jól, hogy csak mókából még egyszer végigtoljam...

STÖKI

PRO:
- \+ Jó hangok
- \+ Multiban egészen élvezhető

KONTRA:
- \- Nagyon lineáris
- \- Béna AI
- \- Kisebb grafikai anomáliák

JÁTÉKÉLMÉNY:

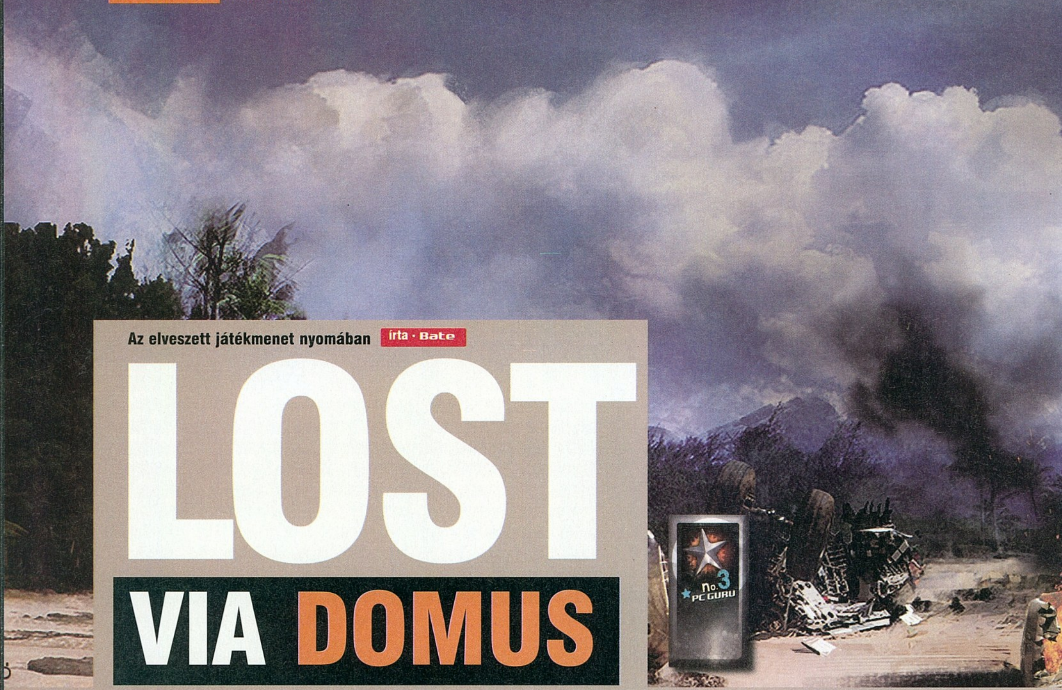
7.6

Nem egy világmegváltás a játékmenet, de legalább azt a szintet, amit az elején megüt, végig tartani tudja.

HL2: ORANGE BOX	96%
BIOSHOCK	96%
CRYSIS	95%

PGO GYORSLINK: 1011

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, P4 2GHz, 512MB RAM, GEF5700 v. R9600Pro, 6,5GB HDD



Az elveszett játékmenet nyomában írta · Bate

LOST VIA DOMUS

fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft web > www.lostgame.com

Nem először és nyilvánvalóan nem is utoljára említjük, hogy egyre vékonyabb a határ az egyes szórakoztató médiumok között, legyen szó akár filmekről, játékokról, képregényekről, lévén ha valami nagy volumenű dolog készül bármely szegmensben, szinte biztos, hogy valamilyen hajtás a nagy torta többi elemében is fel fog bukkanni. A Lostból képregény még nem (bár netes comic strip van belőle), de könyv már született és jelen cikkünkben a Ubisoft által életre keltett videojátékról rántjuk le a ködös leplet.

Nem tagadom, hogy Lost rajongóként az elmúlt hetekben már nagyon vártam a Via Domus megjelenését, és a hazafelé bandukoltam, azon gondolkodva: vajon ezt a rövidke, öt és fél órás játékélményt miképp is kellene értékelnem.

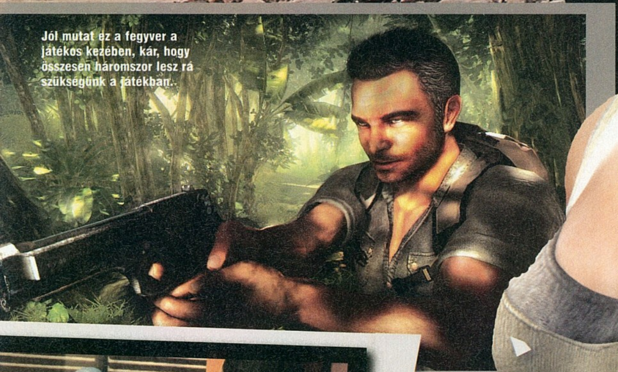
FOTÓSULI, HOGY ELIGAZODJ A JÁTÉKBAN...

tesztverzió megérkezését követően, egy megfelelő gépet üzembe helyezve azonnal belevetettem magam a sziget rejtélyeinek felfedezésébe. Kár lenne kertelni, el kell árulnom, hogy délután kettőkor zuhantam le az Oceanic Flight 815-ös járat egyik utasaként, este nyolckor pedig már ményemre. Hiába tetszik megfelelő mennyiségnek ez a hét rész, az egyes etapokba „zsúfolt” konkrét küldetések, feladványok (és itt egy erős túlzással éltem), megoldandó feladatok olyan

HOL A JÁTÉK?

Nem tévedés, kevesebb, mint hat óra kellett ahhoz, hogy a játékban található hét epizódon átverekedjem magam, s talán nem tévedek, ha azt mondom, rutinos kalandjátékosok biztos képesek lesznek minimum egy órát ráverni a teljesítvérszegények, hogy tizenkét év felett aligha nyújthatnak bárkinek bárminemű kihívást. Mert miről is van szó kérem szépen: adott ugye az irányítható karakterünk, aki maga is az eltűntek egyike, s mint olyan hatványozottan szerencsét-

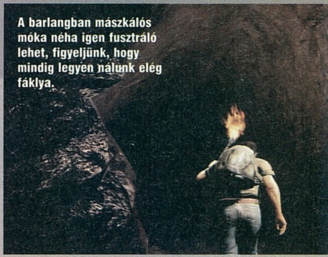
A játék a zuhanással kezdődik, aztán loholhatunk az emlékeink után, a játék pedig tipikus Lost atmoszférával vegyíti a kutatást...



Jól mutat ez a fegyver a játékos kezében, kár, hogy összesen háromszor lesz rá szükségünk a játékban.

len helyzetű, hiszen még az emlékezetét is elvesztette a meglehetősen durva földet érésben. Feladatunk tehát, hogy megtudjuk, kik vagyunk, nem mellesleg pedig túl kell élnünk magát a szigetet, és az sem lenne éppen baj, ha meg is menekülhetnénk róla. Célunk elérését a többi szereplővel való interakció segíti elő, akik jobbára ellátnak információval és olykor kisebb küldetéseket bíznak ránk. Sajnos ezek kimerülnek némi mászkálásban, szerezd meg ezt-azt metódusban, és egy elektromos kapcsolótáb-

EGY KIS SEGÍTSÉG A KAPCSOLÓTÁBLÁKHOZ, AVAGY, HOGYAN OSSZUNK EL OKOSAN 100 VOLTOT.



A barlangban mászkálós móka néha igen fusztráló lehet, figyeljünk, hogy mindig legyen nálunk elég fáklya.

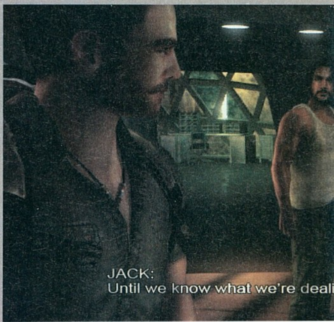
la-feladat egyre nehezedő változataiban. A játék második felében felbukkannak szöveges logikai fejtörők is, azonban 80-as IQ felett ez nem okozhat komolyabb agymunkát senkinek.

"Sok ígéret csak marketingszöveg maradt, de a hangulat megmenti a játékot."

Elakadni közel lehetetlen (mindenre egy, teljesen egyértelmű megoldás létezik) tehát arra ne is számítsunk, hogy egy-egy megoldhatatlan feladat hosszabb időre leköti majd az agytekervényeinket. Eltévedni a dzsungelben nem lehet, de nagyon kóborolni sem, hiszen a bejárható területek igen behatároltak (sőt ha fegyvert szerzünk, még azt sem vehetjük elő akárhol), azzal pedig ne is számoljunk, hogy elindulunk, aztán majd jól felfedezzük a szigetet. Csak oda és arra mehetünk, amerre a cselekmény éppen engedi, ergo, a lehető leglineárisabb játékmenettel van dolgunk – amit a feladatok egyszerűségének köszönhetően semmi nem szakít meg. Leszámítva a töltéseket, amelyek a normálisnál egy kicsit sűrűbben fordulnak elő, és jóval tovább tartanak, mint amennyit az ember még tolerál, nem túlzok ha azt mondom, hogy a játékkal töltött öt és fél órából minimum negyven percet a töltőképernyők tanulmányozásával töltöttem.

INTERAKTÍV EPIZÓD

A fentebb vázolt helyzetet követően kicsit túlzás kalandjátéknak titulálni a Lostot, sokkal inkább

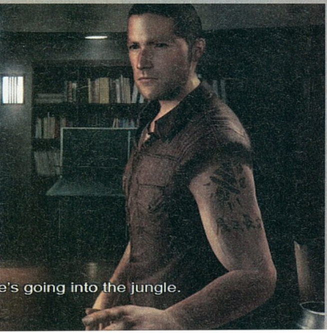


egy kalandjáték-elemekkel megtűzdelt interaktív mozi, amiben a játékosnak éppen annyi hatása van a cselekményre, amennyit a forgatókönyvírók engedtek neki. Maga a történet a sorozat első két évadával párhuzamos, jó néhány kulcsmomentum felbukkan az itteni verzióban is, ámbár azt érdemes tudni, hogy a játék gyakorlatilag semmit nem tesz hozzá a Lost univerzumhoz, csupán csemegézik abból. Bejárhatjuk az ismert helyszíneket, ott vagyunk a zuhanás utáni pillanatokban, meglátogathatjuk a repülő orrának roncsait a dzsungelben, lesz vizitünk a

Kalandunk főleg mászkálással és kutatással fog telni, csak néha pörög fel a játékmenet.

Black Rock rejtélyes hajójánál, menekülünk a füstszörny elől, bejutunk a bunkerbe, sőt, még a „Többiek" bázisát is meglátogatjuk majd a végkifejletben. Az egészben az a jó, hogy a játék ezen része nagyon is jól működik, az ember kíváncsi a főhősünk történetére, hajtja előre az információéhség, és kétségtelen, hogy az elmaradhatatlan visszaemlékezések megoldása rendkívül jól sikerült. Ugye amnéziánk van, és az adott kulcspillanatokban egy összetépett fotó kíséretében felderengenek bizonyos dolgok. A teljes emlékdarabot akkor tudjuk összerakni, hogyha a széttépett

Sajnos nem minden szereplővel találkozunk, de a fő-fő karakterekkel azért lesz néhány közös akciónk.



fotó részleteinek segítségével sikerül egy olyan képet elkattintanunk a masinánkkal, amely megfelel a széttépett változatnak. A megoldás rendkívül ügyes, és az egyetlen olyan pontja a játéknak, ami kihívást rejt magában. Ha sikerül produkálnunk (állítani kell a fókuszt, a távolságot, nem mindegy, hol helyezkedünk el a kameránkkal) egy megfelelő fotót, akkor visszaemlékezünk, és egy átvezető mozi keretében szépen feldereng a múlt. Mindez igazi Lost minőségben: kiderül, hogy nem először találkozunk egyes utasokkal, és bizony a saját múltunk sem éppen patyolat. A mozaik lassacskán teljes egésszé áll össze, hozva ezzel a játékot megmentő Lost filinget.

MEGMENEKÜLÜNK!

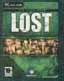
Hiába egyszerű és rövid ugyanis a program, aki csak egy kicsit is vonzódik az eredeti sorozathoz, bizonyosan nem tud majd szabadulni addig, amíg a végére nem jár a rejtélynek. Bár a történet kidolgozottsága olykor hagy némi kívánnivalót maga után, egyes karakterekkel nem is találkozunk, vagy ha igen, annak semmi szerepük, azért a saját kálváriánk annyira jól meg lett írva, hogy ez önmagában képes ellensúlyozni azt a tényt, hogy ettől a játéktól egy szemernyivel sem leszünk okosabbak a sziget világát illetően. Pluszban még hozzájön a dologhoz, hogy a végkifejlet olyan cliffhangert rejt, ami szintén a Lost évadok jellemzője, tátva marad a szánk és nem értünk majd semmit – a maga módján zseniális a dolog. Mindezt tetézi, hogy a program a megfelelő vason meglehetősen impresszív látványt nyújt, főhősünk észrevehetően ki van dolgozva, s ugyanez elmondható a sziget néhány más lakójára (Locke, Jack, Kate, Hurley) is, ugyanígy a környezetet sem érheti egyetlen panaszos szó sem, a dzsungel és a tengerpart gyönyörű, és a belső helyszínek is megfelelően el vannak találva, szóval pillanatok alatt elveszhetünk a hangulatban. Bár nem minden színész adta a hangját a játékhoz, a szinkronra nem lehet panasz (magára a tartalomra már annál inkább, ismétlődő, sablonos kérdések, információszegény válaszokkal, láthatóan csak azért, hogy legyen már a játékban ilyen is), ahogy az egyéb zörejek és atmoszférikus aláfestések is megállják a helyüket, piros pontot érdemelnek, ugyanis erős szerepet vállalnak abban, hogy nem hajítjuk ki a programot a meghajtóinkból.

FINÁLÉ

Bajban vagyok, mikor értékelnem kell a játékot, hiszen egyrészt bosszantó, mennyire nem hagyják játszani az embert, a szó klasszikus, hardcore értelmében. Azt kell mondjam, ez is egy casual réteget célzó darab, amely főleg olyan embereknek fog bejönni, akik nem játszanak éjjel-nappal, csupán a rajongás okán vágnak neki a kalandnak. Ez a serpenyő negatív oldala. A pozitív tányéron ott van a meggyőző grafika és a tény, hogy a Via Domus rendelkezik olyan elemekkel, amiért nagyon sokszor sírunk más játékok esetében, úgymint hangulat és jól sikerült történet. Ez utóbbinál persze számításba kell venni azt is, hogy ez csak azoknak fog igazán nagy katarzist nyújtani, akik magát a Lost szériát is kedvelik. Ha te nem tartozol közéjük, akkor a végső értékelésből nyugodtan vonj le legalább huszonöt pontot, ugyanis a nekem tetsző atmoszféra alatt egy ilyen szintű játékélményt nyújtó program lakozik.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	05



Lost rajongóknak kihagyhatatlan élmény, aki azonban csak egy jól sikerült kalandjátékra vágyik, az jobban teszi, hogyha inkább a Jack Keane felé tapogatózik, ott ugyanis sokkal inkább megtalálhatja a számításait.

BATE

PRO:

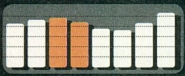
+ Sztori
+ Grafika
+ Nagybetűs hangulat
+ Befejezés

KONTRA:

- Szabadság hiánya
- Könnyű fejtörők
- Töltési idő
- Kegyetlenül rövid

7.0

JÁTÉKÉLMÉNY:



Gyorsan beindul, a közepén picit megül, de a végére megint felpörögnek az események. Persze csak akkor, ha rajongó vagy...

PGO GYORSLINK: 631

NEXT LIFE	44%
JACK KEANE	88%
AMERICAN MCGEE'S ALICE	94%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, P4 2.4 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VGA (Shader Model 3.0), 5 GB HDD

FRONTLINES: FUEL OF WAR

írta · Chris

fejlesztő > Kaos Studios kiadó > THQ web > www.frontlinesgame.com

FÖLDI TÁMOGATÁS:

Első osztály

Az első szintű bakák rendelkeznek egy hegesztőpisztollyal, amivel képesek megjavítani a barátságos járműveket a harcmezőn. Amennyiben járműben ülünk a képességünk kicsit fokozódik, hiszen ebben az állapotban a pisztolyhoz tartozó passzív javító modul képes a közelben álló egységeket is újra formába rázni.

Második osztály:

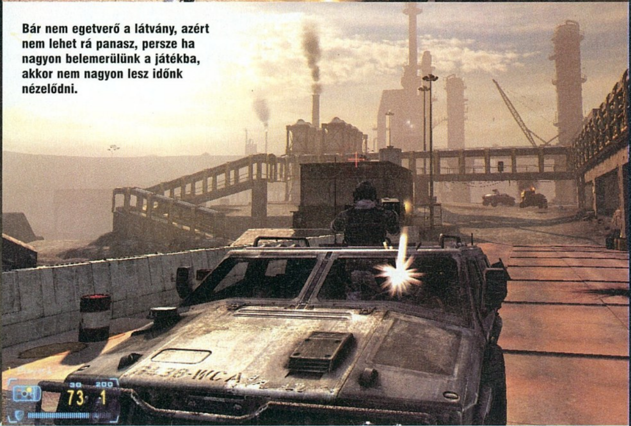
Természetesen nem csupán mások leült járműveinek toldozgatása lehet a feladatunk, hanem hatékony védelmi állások kiépítésére is lehetőségünk lesz. Ehhez második szinten két rögzített fegyverrel bővül arzenálunk, melyek közül az első egy gránátvető ágyú, a második pedig egy igazi kaszálógép, a GSh633-as mini-gépágyú.

Harmadik osztály:

A harmadik szintet elérve két rögzített lőállást építhetünk ki, melyek hasonlóképp második szintű fegyvereinkhez, bárhová helyezhetőek. A koalíciós arzenál büszkesége szinte egyetlen lövésével képes bármilyen páncélos egység megsemmisítésére, míg ennek Vörös Csillag megfelelője egy automatizált mozgásérzékelő gépágyú, mely barát-ellenség felismerő rendszerrel is rendelkezik.

Frontlines: Fuel of War

Pezsdítő eseményként ünnepeltük a szerkesztőségben a Frontlines érkezését, hiszen ilyenkor év elején az ember inkább csak siránkozik a szegényes játékkínálaton. Külön öröm egy-egy jobb cím befutása, melyek közül talán a 2008-as első negyed év legjobbjának is kikiálthatjuk a THQ legújabb taktikai akciójátékát, mely jó eséllyel igyekszik meghódítani a Battlefield sorozat vérmes veteránjainak sorát, akiknek magas igényeik miatt igen nehéz a kedvükre tenni. De talán a Frontlinesnak sikerülni fog.



Bár nem egetverő a látvány, azért nem lehet rá panasz, persze ha nagyon belemerülünk a játékba, akkor nem nagyon lesz időnk nézelődni.

Szerkesztőségünk tagjai nagyjából fél éve már, hogy folyamatosan cikiznek azon apokaliptikus világnézetem miatt, hogy az olajtartalékok lemerülésével az emberiség visszaesik egy poszt-modern kőkorszakba, s ezen az alternatív energiaforrások sem fognak segíteni. Oly mértékben váltunk függővé a kőolajtól, hogy annak kimerülése visszafordíthatatlan és tetemes károkat okoz az egész emberiségre nézve.

HA ELFOGY AZ OLAJ

Nos, ezen a történeti szálon indul el a Frontlines is, ahol az olajtartalékok apadásával és egy gazdasági összeomlás nyomán megindul a háború az utolsó csepp fekete aranyért is. A szemben álló felek a Nyugati Koalíció, és a Vörös Csillag elnevezésű orosz-kínai kontingens. A dátum nagyjából 2020-ra tehető, tehát arzenálunkat a legmodernebb kínálatból állíthatjuk össze, melyek közt olyan egzotikus járművek és fegyverek találhatók, melyek vagy sosem kerültek még gyártósorra, vagy alig létezik belőlük pár darab.

CSAK HATÁR-OZOTTAN

Bár a játék elsőre egy felturbózott Battlefield klónnak tűnik, kicsit többről van szó. Amint a cím is sugallja, a Frontlinesban két csapat küzd egymással egy olyan harcmezőn, ahol a játékos célja a frontvonalak odébb tolása, amit a térképen is jól látható sárga irányítópontokon található feladatok egyidejű végrehajtásával érhetünk el. Ahhoz, hogy a határt odébb tudjuk mozgatni, minden ehhez kapcsolódó pontot irányításunk alá kell vonni, tehát a feladathoz komoly csapatmunkára lesz szükség. A Battlefielddel ellentétben itt nincs értelme a háttérben lévő pontokat támadni vagy bevédeni, hiszen azokat nem tudjuk titokban elfoglalni. Nincs kaotikus kapkodás, itt mindig egy vonalban történik a harc. Külön öröm volt látni, hogy nem csupán az „Állj ide aztán majd átállítódik a pont magától" típusú feladat létezik, hanem számítógép átprogramozással és valamilyen fontosabb berendezés felrobbantásával is átvehetjük az irányítást egy-egy pont felett. Természetesen a hagyományos pontfoglalós taktika is gyakori szerep lesz, ami hasonlóképpen konkurenseihez, itt is gyorsabban megtörténik, ha többen próbálkozunk vele. Itt jön képbe a BF2-ben bemutatkozott szakaszrendszer is, melyet sajnos egyelőre nem igazán

LÉGI TÁMOGATÁS:

Első osztály

Itt különféle erejű és hatékonyságú légicsapásokat kérhetünk egy általunk meghatározott területre. Elsőként precíziós bombát dobathatunk le, mely becsapódáskor közepes pusztítást végez. Mozgó járművek ellen szinte teljesen használhatatlan (másodpercekbe telik a bombák érkezése), viszont rögzített géppuskafészkek ellen tökéletes.

Második osztály:

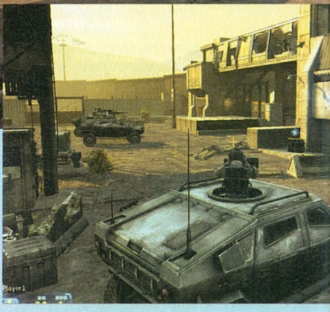
A második szint nagy terület teljes lebombázására alkalmas, hatalmas pusztítást végezhetünk vele. Mind a kazettás bomba, mind a szőnyegbombázás hatékony nagyobb csoportban összegyűlt gyalogság, járművek és páncélosok felszámolására. Egy irányítópont megtámadás előtt ideális pusztító eszköz a védekező féllel szemben.

Harmadik osztály:

A Nyugati Koalíció harmadik szintű fegyverzete nagy magasságból érkező gattling gépágyú lövedékek tömkelege, melyet pontosan oda irányíthatunk, ahova szeretnénk. Ennek orosz-kínai megfejelője egy olaj-levegő bomba, mely becsapódás pillanata előtt gyúlékony olajat permetez szét a terület felett, majd begyújtja azt.

Fedezék, fedezék! A Frontlines sem a tatktika nélküli agyatlan lövöldezés játéka. Szóval csak ésszel.

Egy kis támogatás sosem jön rosszul. Főleg, ha az böhöm nagy járművek képében realizálódik.



ösztönöz a játék a használatra. Pedig lenne miért. A szakaszokba egyetlen gomb lenyomásával bármikor csatlakozhatunk, vagy létre hozhatjuk azokat. Az ilyen kis létszámú egységek legfontosabb előnye az, hogy tagjaik elhalálozás esetén képesek a szakaszvezető helyén újraéledni, valamint egy digitális felderítő hálózat jóvoltából mindig látják egymás célpontjait. Ezen felül a szakaszvezető kiadhat parancsokat is csapattagjainak, melyeket aztán lelkes bakák végre is hajthatnak, ha úgy döntenek. Persze nem kell semmi komolyra gondolni, „a támadj itt" és a „védekezz itt" ki is meríti a listát, de még ezekkel is alig-alig fogunk találkozni, hiszen lelkes és tapasztalt vezetővel mi például egyszer sem találkozunk. Leszámítva persze magunka, haha.

FELFEGYVERKEZÉS

Hogyan is indulhatnánk háborúba megfelelő fegyverzet nélkül? Nem is kell, erről alaposan gondoskodtak a készítők, hiszen induláskor hatféle felszerelés típus közül választhatjuk ki a számunkra legideálisabbat. Ezek közt természetesen akad némi átfedés, de valójában igen jól kiegészítik egymást. A hagyományos assault mellett még megtalálhatók a szokásos elemek, mint például a mesterlövész vagy a tank-elhárítós, de választhatunk olyan viszonylag egyedi szerepkört is, mint például a közelharcra szakosodott close combat kaszt, vagy a special ops, akik C4-es robbanó töltettel és – talán túlságosan is pontos – géppisztolyukkal szó szerint sírba visznek majd minket. Mindig a pályától és az ott található járművek számától függően kell kialakítani szerepkörünket, és persze az igényekhez mérten kell választanunk másodlagos szerepkört is. Na és itt jön a képbe a Frontlines igazi újítása és pozitívuma!

DE IGEN, EZEK AZOK A ROBOTOK, AKIKET KERESNEK

A játékban ugyanis nemcsak fegyverzetet, de ún. szerepkört is be kell töltenünk, mely olyannyira újdonságnak számít, hogy bizonyosan meghatározó vonalat fog képviselni a jövőbeni játékoknál is. Négy szerepkör választható: földi támogatás, EMP technikus, drone technikus és légi támogatás. Ezek mindegyikében található egy háromlépcsős extra képesség, amihez egy tapasztalati pontrendszer társul. Minél többet gyilkolunk, minél hatékonyabban segédkezünk a pontok foglalásánál, úgy juthatunk hozzá egyre erősebb berendezésekhez és képességekhez.. Ezen tulajdonságainkat limitált időközönként használhatjuk. amely minél magasabb szintű, annál ritkábban lehetséges. A négy szerepkör közül talán a legérdekesebb a drone tech, melynek segítségével különféle harci robotokat, robotrepülőgépeket irányíthatunk a háttérből. Második és harmadik szinten ezek a robotok igazi veszedelmet jelentenek bárkire nézve, komoly gépágyúval és rakétával vannak felszerelve, amiknek az érkezésére érdemes még időben felkapni a fejünk. Ezeknek a robotoknak sajnos igen rövid a hatósugaruk, tehát az irányításukhoz a közelben kell lennünk. Amennyiben útnak indítunk egy példányt, a kép átvált a robotéra, és harmadik nézetből irányíthatjuk azt.

> “Nagyon úgy tűnik, hogy van élet a Battlefield után. Christ legalábbis meggyőzték.”

Természetesen a játékban nemcsak a földön, bakancsban ugrándozva lehet irtani a másikat, hanem komoly páncélos és légi járművek pilótafülkéje mögül is. A tankok és páncélozott egységek

DRONE TECH:

Első osztály

Első körben egy repülő felderítő egységet kapunk, mellyel biztonságos távolságból kikémlelhetjük, merre helyezkedik el az ellenség, a kapott adatokat pedig a rendszer autmatikusan továbbítja a társainknak. Egy robbantó töltettel is fel van szerelve a cucc, amit biztos távolságból bármikor detonáltathatunk.

Második osztály:

Itt lehetőséget kapunk igazi harci robotok irányítására. Az AQ431 és a TC1 két teljesen különböző egység. Előbbi 7.62 milliméteres gépágyúval felszerelt lánctalpas robot, sérülékeny páncélzattal. Utóbbi egy villámgyors, észrevétlenül suhanó öngyilkos gép, amit felrobbantva könnyedén intézhetünk el páncélos járműveket.

Harmadik osztály:

Az AQ432-es egy hatékony gyilkológép, ami négy gránátvető csövéből kíméletlenül elintéz bárkit. Hatékony lehet gyalogság és páncélos egységes kiiktatására is. A Vörös Csillag megfelelője egy jól manőverezhető, dupla légcsavaros mini-helikopter, mely a levegőből rakétáival okozhat kellemetlen perceket ellenségeinek.

mellett találkozhatunk gyors katonai terepjárókkal, vezethetünk helikoptert vagy vadászrepülőgépet, de akár az utcán hagyott személyautókba is bepattanhatunk, ha úgy tartja kedvünk. A gépek legtöbbjében egyszerre többen is helyet foglalhatunk, így külső lőállással vagy egyéb kiegészítő szerepkörrel még hatékonyabbá válnak a harcmezőn.

ÉS EZT EGYEDÜL IS LEHET

A Frontlines egyik pikantériáját az egyszemélyes hadjárat adja, amiben nyolc küldetésen keresztül tanulhatunk bele a játék alapjaiba. Az első pályákon megismerkedünk az irányítási pontokkal, hogyan is tudjuk őket átvenni, hogyan tolódnak a határok. Az ezt követő helyszíneken kipróbálhatjuk az összes fegyvert, járművet és szerepkört, s az így felvett tudást aztán a többszereplős módban kamatoztathatjuk. Ahhoz képest, hogy a játék kifejezetten multis játékmódra lett kiélezve, ez a rész is igazán ütős, hiszen a számítógép által irányított ellenfelekkel alaposan meggyűlik majd a bajunk – főképp a harmadik, legnehezebb szinten. Külön érdekesség még, hogy a játék 2 DVD-n (ráadásul dupla sűrűségűn) kapott helyet, így a küldetések között remek animációkkal is találkozhatunk.

Jobbra az egyik drone látható, a kis helikopter, amit akár durva ágyúkkal is felszerelhetünk.

HA NINCS LÓ, JÓ A FRONTLINES

Pedig ló az nincs, ugyanis a Battlefield 2 és 2142 megjelenése már rég tovatűnt, a harmadik részre pedig még sokat kell várni. A Call of Duty 4 persze sikeresen tölti be az idő múlásával keletkezett űrt, de az Activision játékában nem annyira a csapatjáték a főszerep, a taktikusabb játékosok inkább lelik örömüket a Frontlines-szerű alkotásokban. No és persze nem beszélve a járművekről.

Egyszóval a Frontlines tökéletesen időzítette megjelenését: mikorra már az akciójátékok kedvelői ki vannak éhezve egy igazán értékes alkotásra. Sajnos a játék konkurenciája igen nagy, és bár jól tudjuk, hogy milyen nehéz elcsábítani egy másik játékhoz ragaszkodó játékost, mi mégis megpróbálkozunk a lehetetlennel, és adtunk neki egy próbát. Tegyetek ti is hasonlóképpen és ne adjátok fel a harcot két pálya után, higgyétek el, ha harcra, taktikára vágytok, nem érhet csalódás!

Katona legyen a talpán, aki átlátja ezt a helyzetet.

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

A taktikai elemekkel operáló játékok népes táborát gazdagítja, méghozzá nem is akárhogy. A harcrendszer és a szerepkörök megjelenése igazi ínyencség a téma szerelmeseinek, amit az egyszemélyes hadjárat mivolta tesz még értékesebbé. A Frontlines remek alkotás, amely mindenképp megér egy próbát.

CHRIS

PRO:
+ Szép grafika, rombolható terep
+ Kampány
+ Szerepkörök
+ Robotrepülők

KONTRA:
- Nincs parancsnoki mód
- Fegyvereket néha finomhangolni kell
- Légi egység irányítás

8.7

JÁTÉKÉLMÉNY:

A kampány csak bemelegítés, de annak zseniális, utánna pedig jöhet a csapatalapú móka. Ha jó társasággal nyomjuk, megunhatatlan.

PGO GYORSLINK: 597

BATTLEFIELD 2142	85%
BATTLEFIELD 2	98%
BF2: EURO FORCE	75%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, P4 2.8 GHz, 768 MB RAM, 128 MB VGA (SH 2.0)

EMP TECH:

Első osztály

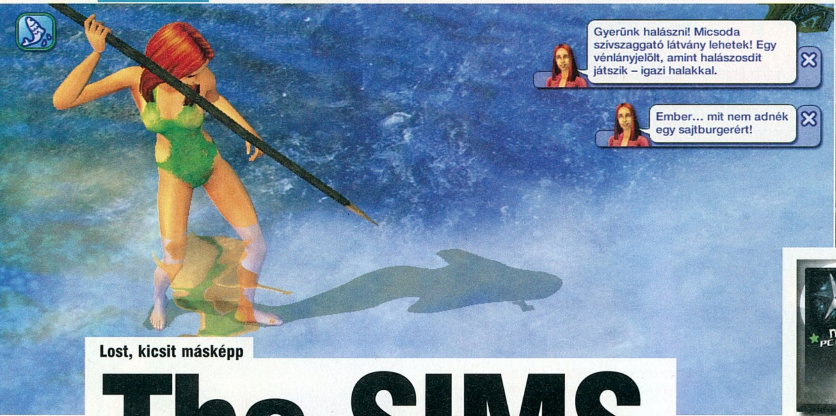
Mindkét fél fejlett védelmi rendszerrel próbálja az ellenség robotjait és járműveit kivonni a forgalomból. Az EMP technikusok hátán található berendezés első szintje az ellenséges radarok működését zavarja, valamint jelentést ad a robotok és azok irányítóinak pontos helyzetéről.

Második osztály

A 2. szinten a technikusok lehetőséget kapnak egy újratölthető EMP rakéta bevetésére, amivel hatékonyan vehetjük fel a harcot a járművekkel, robotokkal. Becsapódáskor a célpont teljesen lebénul, irányíthatatlanná válik. Igen hatékony légi járművek ellen, melyek sikeres találat esetén földbe csapódnak és darabokra esnek.

Harmadik osztály

Az EMP osztály végső fegyverzete ez a földre helyezhető berendezés, aminek segítségével minden a közelben áthaladó egység azonnal lekapcsol és használhatatlanná válik. Biztos védelmet nyújt bárminemű robot és páncélos egység ellen, sőt mi több, zavarja az ellenséges légicsapást elrendelni vágyók célzó egységét is.



Lost, kicsit másképp

The SIMS
Hajótörött Krónikák

írta · Hredenc

fejlesztő > EA Sims Studio kiadó > EA Games web > stories.hu.sims.electronicarts.se/

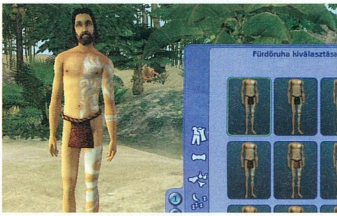
Érdekes állatfajta ez a Krónikák-széria; akármilyen nagy rajongója is vagyok a Sims-franchise-nak, kissé már én is megcsömörlöttem a végeláthatatlan sorokban özönlő expanzióktól. A „fősodor" kiegészítői még dicsérhetők – eltekintve ugye attól, hogy egy ideális, nem a profit körül forgó világban ezek kétharmada bele lett volna építve az alapjátékba –, a Cuccok oldalág azonban már egyértelműen fekete báránynak tekinthető.

A nemrég feltalált, önmaga létezését laptopbarát címkével igazolni próbáló Stories a catullusi „gyűlölök és szeretek" érzést táplálja bennem: egyrészt erősen rókabőr szaga van, másrészt igazán nem tudok belekötni, hiszen a sztorimód jó, különösen az állatos második etap volt igen kellemes szerzet. Jelen értekezés tárgya viszont olyannyira üdítő, hogy ezt az egész bekezdést zárójelbe teszi, és büszkén vallhatja magát a család egyik legjobb tagjának – tekintve pedig, hogy az utolsó gyermekek egyike, ezt a titulust nagy valószínűség szerint nem sok veszély fenyegeti már.

Sietek rögtön hozzátenni: ez az üdítő jelleg a játékmechanizmus újdonságainak szól, hiszen a motor és annak hibái a régiek, a grafika pedig épp emiatt, akármennyire is zseniális szakik dolgoznak az EA Sims-műhelyében, még a legrózsaszínűbb Sims-rajongó-szemüvegen keresztül vizslatva sem mondható korszerűnek és szépnek. A ház az összedőlés szélén áll, de mivel már készül az új hajlék, ezt a kis időt már kihúzzuk a recsegő eresztékek alatt.

Kezdjük rögtön azzal, hogy a főmenüben immár profilt is lehet létrehozni, mely 2008-ban ugye meglehetősen elvárt dolog, a Sims azonban ezidáig adós volt ezzel. A kínálat a szokásos: oktatómód, sztori, szabadjáték. A két utóbbi azonban rengeteg friss dolgot rejt.

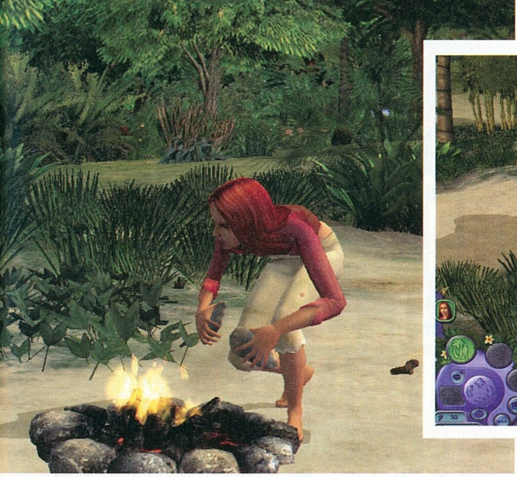
Indítsunk a krónikás résszel, hiszen ez eme ág „leglényege". Az alapvetés egyszerű: hősünk hajótörést szenved az isten háta mögött, és sikeresen partra evickél egy szigeten. Innentől megkezdődik a tipikus robinzonád, a harc a túlélésért; simünknek egy teljesen új élethelyzetben kell feltalálnia magát, kiszakítva a civilizáció jól megszokott kényelméből. Miután egy ilyen helyen nyilvánvalóan sokra nem mennénk a zsebünkben csörgő simoleonokkal, a játék – bármilyen furcsa is ezt itt leírni – már-már egy klasszikus RTS alapjait villantja fel: a mechanizmus alapját az erőforrás-menedzselés képezi. A bal alsó sarokban ezúttal nem egy, hanem két kijelzőt találunk: a felső az élelemé, az alsó a nyersanyagoké. Ezeket gyűjtögetnünk kell; előbbit horgászattal, vadászattal, gyümölcsök szüretelésével abszolválhatjuk, utóbbit számos



Nem lehetünk igazán hiteles hajótöröttek egy igazán jó tetoválás és egy szellős ágyékkötő nélkül...

speciális objektum biztosítja (faránk, kő, bambusz stb.), ám a kitermeléshez és feldolgozáshoz szerszámokra van szükségünk, melyet a sztorimódban fokozatosan szerzünk meg, tehát ennek végigjátszása most is kötelező.

Ez ugyan már egy kicsit a Flintstone családra hasonlít, de a látszal csal. Móka és kacagás helyett a túlélés a cél.



Akár csak a Lostban, itt is eszünkbe jut tutajt barkácsolni. A kérdés már csak az, a koponya az árbócon mi célt szolgál? Talán jelzi, hogy ez egy halott ötlet?

Aki nem volt cserkész, annak eláruljuk, hogy két kovakővel tényleg lehet tüzet csiholni...

Persze ha egész nap azzal kellene foglalatoskodnunk, hogy beszerezzünk mindent, elég unalmas lenne a játék. Ezt a készítők két sajátos ötlettel oldották meg. Az első a munka, ugyanis itt is lehet karriert építeni, a szokásos feltételrendszerrel, jutalomtárgyakkal és esélykártyákkal, viszont szabadnapok nélkül. Mindösszesen három pálya áll simjeink előtt: a vadászoké, a gyűjtögetőké, és a kézműveseké, a napibért pedig a fent említett erőforrásokban fizetik ki. A másik jópofa dolog, hogy a család tagjainak sorába lehet fogadni egy – brutálisan kinéző... – orángutánt, „aki" ugyanúgy elküldhető melózni, bár hozzáteszem, az ő fejlesztése egy kissé macerásabb, mint gazdáié, itt egy kicsit lehettek volna kreatívabbak a srácok. (A majmon kívül egyébként hiénát is lehet domesztikálni, hogy ne maradjunk „kutyus" nélkül se.)

“Nem rossz, de mi már jobban örülnénk, ha végre a Sims 3 kényeztetne minket.”

Ha már szóba hoztam a kreatívokat, térjünk ki a már emlegetett külcsínre és ennek vonzataira. Az öreg motorból tényleg kihozták a lányok és fiúk a maximumot, egész hitelesen néz ki a déltengeri környezet, ráadásul a fejlesztők minden elemet átgyúrtak: az ikonokat, a kezelőfelületet, és persze a CAS-t, a simkészítő műhelyt is, a göncökkel egyetemben. A tárgyak esetében is ez a helyzet: a megszokott cuccok más kinézetet kaptak, és persze rengeteg új készség került be a csomagba, mely a „vadromantikát" tükrözi, a pottyantós bokorvécétől a szemetesgödrön át a függőágyig. Külön érdekesség, hogy aki nem akar ennyire kiszakadni a civilizációból, a megszokott elektromos eszközöket és angolvécés vizesblokkot is kiépítheti, feltéve, ha megszerzi a szélgenerátort és az esővízgyűjtő tornyot ezek üzemeltetésére.

Kanyarodjunk vissza a sztorimód és szabadjáték kérdéséhez, annál is inkább, mert előbbi is eltér a megszokottól. Az eddigi Krónikákban ugye két történetet élhettünk végig, egy-egy férfiút és leányzót terelgetve. Itt csak egy, az eddigieknél jóval hosszabb, 24 fejezetből álló sztori vár ránk az induláskor választható nemű hőssel; a mese elég csavaros, fordulatos, bár azt is hozzá kell tennem, meglehetősen sablonos, jó adag cukormázas romantikával, de nagyjából ismerve, hogy az EA mely célközönségnek szánja ezt az oldalágat, érthető. Sok feladatunk lesz, egy-két minijátékot is kapunk, miközben fel kell fedeznünk egy hatalmas terepet – hála istennek a fejlesztők beépítettek egy térképet, ennek segítségével elég gyorsan közlekedhetünk az egyes helyszínek között. Az persze ismét csak gázos picit, hogy minden egyes etap hosszú töltögetés után kerül csak elibénk, de ugye ez is a már sokat szidott memóriakezelés átka. Amint végigjátszottuk az egész „filmet", új családunkkal tovább játszhatunk a szigeten, illetve az ott élők mindennapjaiba is bekapcsolódhatunk. A szabadjáték a szokásos kínálatot nyújtja egy új földdarabon: família készítése, házépítés, az ott élők saját kis minitörténeteinek lejátszása. Miután a Sims franchise teljes második részének végéhez értünk, nem nagyon akarok már szegénykébe belerúgni. Az EA „szakstúdiója" ezzel a címmel tényleg mindent kifacsart a cuccból, és még egyszer megmutatták, miért is szerettük meg és szeretjük még mindig annyian ezt a szériát. Most azonban már tényleg itt az ideje a visszavonulásnak, és a teljes, komplett megújulásnak. Ránk fér...

Jön! Jön! Jön!

Már nem csak sóvárgunk, hisz biztos információink vannak arról, hogy az EA a lapunk megjelenését követően be fogja jelenteni a hihetetlen eladásokat produkáló Sims széria harmadik részét. Véget ér tehát a folyamatos rókabőrhúzás, hamarosan egy egészen új evolúciónak lehetünk a szemtanúi. A PC Guru természetesen minden idegszálával rajta van a sztorin és biztosak lehettek benne, hogy a következő számban egy bővebb beszámolóval várjuk majd a rajongókat.

pc guru

GRAFIKA	06	
ZENE	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Egy teljesen megújított mechanizmus, remek ötletekkel, igazi robinsoni életérzéssel, egy elég hosszú sztorimóddal, rengeteg kreativitással; sajnos azonban a királyról lassan az utolsó ruhadarab is elillan, és a puszta ülep már nem annyira vonzó...

KREDENC

PRO:

+ A mechanizmus nóvumai
+ A kreatívok ismét villantak
+ Sztorimód

KONTRA:

- A régi hibák
- A grafika néhol már nagyon gáz
- Sok üresjárat

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.6

Jó fejest ugrani az újdonságokba, ezeket a sztorimód sikeresen adagolja, fenntartva az érdeklődést. A végére persze előjön a Sims-rutinunk...

PGO GYORSLINK: 1048

THE SIMS: ON HOLIDAY	75%
THE SIMS 2: SZABADIDŐ	85%
SIMS 2: THE CASTAWAY	70%

GÉPIGÉNY: 1,8 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GPU (T&L) / DX9 / SM2, 3,4 GB HDD

JERICHO

írta · Miguel

fejlesztő > Mercury Steam
kiadó > CD Projekt
web > www.codemasters.com/jericho

Elsőre fura volt, hogy a meglehetősen nagyot bukó FPS-ben valaki látott elegendő üzleti fantáziát a lokalizáláshoz, de végül is van mellé kézikönyv, meg állítólag valami történet is akad, hát üsse kő. Aztán azt nem értettem, hogy ha már nekiálltak, miért nem csinálták meg rendesen? Egyrészt nem baj az, ha valaki hallgat a saját tanácsára: az „olvass el.doc" tartalmát tényleg nem ártott volna átfutni leadás előtt, akkor talán nem marad benne sajtóhuba. Ami viszont ennél sokkal fájóbb: a fordító néha erősen hadilábon állt az angol kifejezések magyar jelentésével. Például a „neat trick" az nem „egy pici trükk" (ahogy a bájosan balfék fordítás szól), sokkal inkább „ügyes húzás" vagy „jó kis csel"; Csecsenföld angol változatának („Chechnya") magyar szövegkörnyezetben való használatáért pedig még az iskolában is elégtelen jár, egy fordítóirodából pedig páros lábbal rúgják ki az elkövetőt (legalábbis reményeim szerint). A magyar szöveg összhatása lényegében nem rossz, inkább erős közepes, de az a pár durva hiba elég ahhoz, hogy ne lehessen igazán élvezni a játékot – ha valaki egy kicsit is beszél angolul, inkább ne olvassa el a feliratot (ami viszont nehéz feladatnak bizonyul, mert néha a fél képernyőt eltakarja a tízsornyi, egyszerre kiírt szöveg – ami vélhetően fejlesztői kényszermegoldás). Igazság szerint én nem értem, kik alkotják a lokalizáció célközönségét, hiszen egy Jericho-szintű FPS-ben a történet nem sok embert érdekelhet – ha valakit meg mégis, az vegyen a kezébe egy szótárt, és nézze meg mit jelent a „shoot" és a „kill" szó, mert maximum ezekre lesz szükség.

A felirat megoldása nem tökéletes, de akinek erre van szüksége, annak valószínűleg meg fog felelni.

pc guru

FORDÍTÁS	06
SZINKRON	
STILUS	06

Tökéletesen felesleges lokalizáció, sem a stílus, sem a szöveg nehézsége (fontossága), sem pedig a játék minősége nem követeli meg a magyar változatot – ettől függetlenül, ha valaki nekiáll, készítse el rendesen.

MIGUEL

PGO GYORSLINK: 320

6.0

GÉPIGÉNY:
Proc: P4 2.4GHz
Memória: 768 MB RAM
Oprendszer: XP/Vista
Szabad hely: 6GB
Video: Ati x800/Nvidia 7000

OVERLORD

írta · Miguel

fejlesztő > Triumph Studios kiadó > CD Projekt
web > www.codemasters.com

Igazság szerint az Overlord fordítását irigylem kicsit, mert az ilyen alapanyag hálás feladat. Remek játék, stílusos szöveg, jó nyelvezet – az ilyen alkotások magyarítása nem is munka, sokkal inkább egy érdekes feladvány. Örömmel vettem, hogy a CD Projekt ezúttal olyan fordítót talált, aki nem csak szolgai módon az angol eredeti lefordítására törekszik, de a hangulat átadásának és a stílus megtartásának érdekében képes elrugaszkodni a kapott szöveg szó szerinti jelentésétől. Nem is értem, hogy miért nem találni sehol a lokalizáción dolgozó csapat tagjainak nevét (bezzeg a spanyol fordítókat felsorolja a kézikönyv), mindenesetre innen gratulálok nekik – az általam látott próbálkozások közül ez az első igazán teljes élmény. A PGO-n és NightBagoly cikkében csak „kis genyáknak" elkeresztelt lények a hivatalos változatban a „kegyencek" nevet kapták, és ez a példa jól mutatja, hogy miért jobb egy jó megoldásnál egy stílusosan jó megoldás. Önmagában a genya jobban jellemzi a fura küllemű fickókat, ellenben a játék szövegvilágától tökéletesen elütne, azonban a kegyenc megfelel az elvárásoknak. Úgy általában nem találtam kivetnivalót a játékban, sőt, a kis sorozatomban ez az első alkalom, hogy kicsit megpróbálom majd húzni a kapott változat visszaszolgáltatását – a jó fordítás láttán megjött a kedvem magához a termékhez is. Azoknak, akiknek nincs akkora szerencséjük, hogy ellátmányban kapják a játékokat, azt javaslom, hogy bátran vegyék meg a magyar Overlordot, mert nem fognak csalódni – sem a játékban, sem pedig a fordításban.

Bár ezen a képen nem látszik, a magyarítás igen nagyot dob az Overlord hangulatán.

pc guru

FORDÍTÁS	10
SZINKRON	08
STILUS	08

Az eddigi legjobb munka ebben az árfekvésben, ráadásul mostantól olyanok is kiélvezhetik a játék minden apróságát, akik eddig szótárral a kezükben próbálták magukat keresztülverekedni a játékon. Erősen ajánlott vétel, főleg, hogy a magyarítás végre hozzáad az élményhez, nem lerontja azt.

MIGUEL

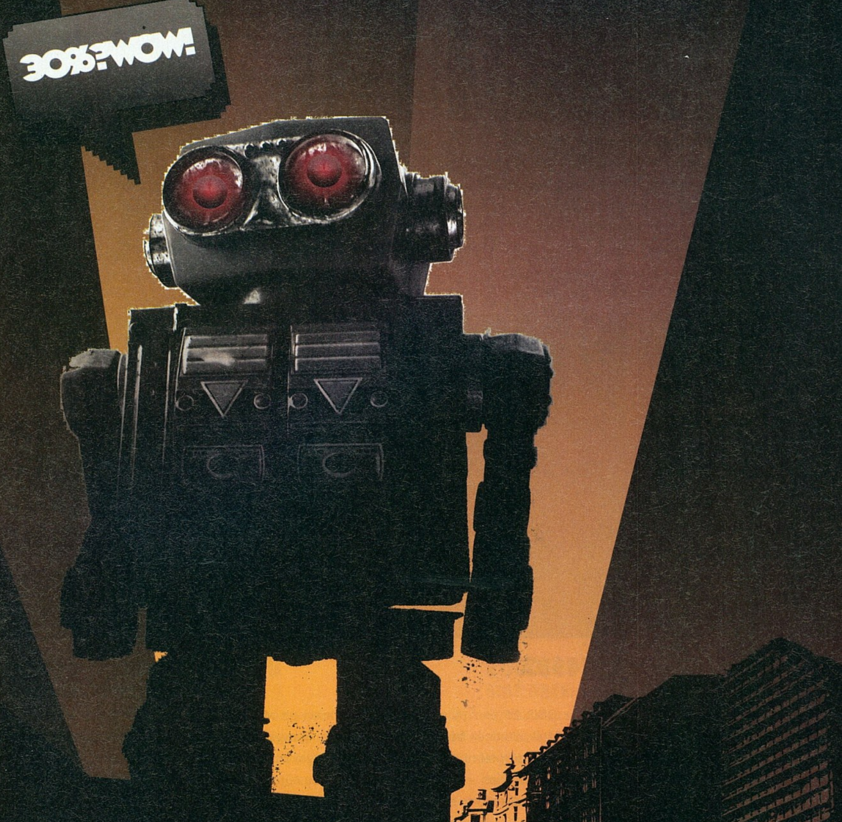
PGO GYORSLINK: 595

9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2.3 GHz
Memória: 512 MB
Oprendszer: XP/Vista
Video: 128 MB
Szabad hely: 2500 MB

FIZESS ELŐ MOST ÉS 30% KEDVEZMÉNNYEL JUTHATSZ KEDVENC MAGAZINODHOZ!

PC GURU DVD-MELLÉKLETTEL EGY ÉVRE
(13 LAPSZÁM): CSAK 16 900 FT
MEGTAKARÍTÁS*: 595 FT/LAPSZÁM, 7735 FT/ÉV



*HÍRLAPÁRUS ÁRHOZ KÉPEST.
TOVÁBBI INFO: WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

Sins of a SOLAR EMPIRE

Bűnös űrélvezet

írta · Joshua

fejlesztő > Ironclad kiadó > Stardock web > www.sinsofasolarempire.com

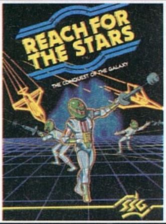
A komputeres stratégiai játékok műfajának különböző kategóriái között viszonylag kevés az átjárás: az alkotók inkább saját, jól körülhatárolt területükön vitézkednek minimális kockázatot vállalva, mintsem hogy szinergikus kapcsolódási pontok – korántsem biztos sikert ígérő – felkutatatásával töltsék értékes idejüket. Ezért személy szerint egyre nagyobb szkepszissel figyelem azokat a bejelentéseket, amelyek valamelyik kategória forradalmi megreformálását ígérik, tudniillik a végeredmény sajnos a legritkább esetben realizálódik egy szemrevaló hibrid formájában, gyakrabban gonosz mutáns, legtöbbször pedig életképtelen korcs – ha értitek, mit is akarok mondani. Persze az sem különösebb baj, ha nem, hiszen a jelen írás apropóját adó Sins of a Solar Empire ettől függetlenül még nagyon jó játék.

Mindjárt a kezdet kezdetén skatulyázni fogok – mentségemre szóljon, hogy ebben csupán a játékot fejlesztő Ironclad egyik vezető fejlesztőjének példáját követem, aki az egyik beharangozó videóban volt oly kedves elárulni, hogy pontosan mely elődök szellemei örökségére alapozva húzták fel a maguk kis szellemi felépítményét.

KÜLÖNÖS HÁZASSÁG

Nos, véleményük szerint alkotásuk játékmenet szempontjából a Supreme Commander és a legendás Homeworld elegye, míg vizuál terén a Babylon 5 tévésorozatra hajaz (óh, azok az Amigás Lightwave által renderelt fenséges kozmikus tájképek...). Szerintem viszont az Ironclades fiúk (lányok?) túl szerények, ugyanis a Sins of a Solar Empire ennél sokkal több: közvetett felmenői közé kétségkívül éppúgy oda kívánkozik az űrstratégiák két királya, a Masters of Orion és a Galactic Civilizations, mint a két (pontosabban három) hazai gyökerű műremek, az Imperium Galactica és a Haegemonia. Arról már nem is szólva, hogy a Sins szinte minden téren jobban teljesít, mint az említett alkotások, ahol pedig mégsem, ott legalábbis látványosabb.

Adott tehát egy, a szaknyelvben csak 4X (a felfedezés, gazdaság, diplomácia és küzdelem négyes fogatára utaló) kifejezéssel illetett „grand" stratégia, amely különös házasságra lépett egy valósidejű taktikai játékkal. Mindezt úgy, hogy a műfaj történetében végre először nem igazán tudjuk, hol végződik az egyik, és hol kezdődik a másik, cserepek helyett egy hibátlan tükröt látunk, amely végre méltóképp mutatja meg egy



1983

REACH FOR THE STARS

Az SSG 25 éve (!) megjelent klasszikusa az első 4X játék címének büszke letéteményese. Szavakkal képtelenség leírni, hogy milyen hatást gyakorolt a maga idejében – ha mégis muszáj volna, új szót kellene alkotnom a fiatalkorúak intellektuális paralizálása és az eksztázis közötti, legkevésbé sem finom átmenetre.

1993-2003

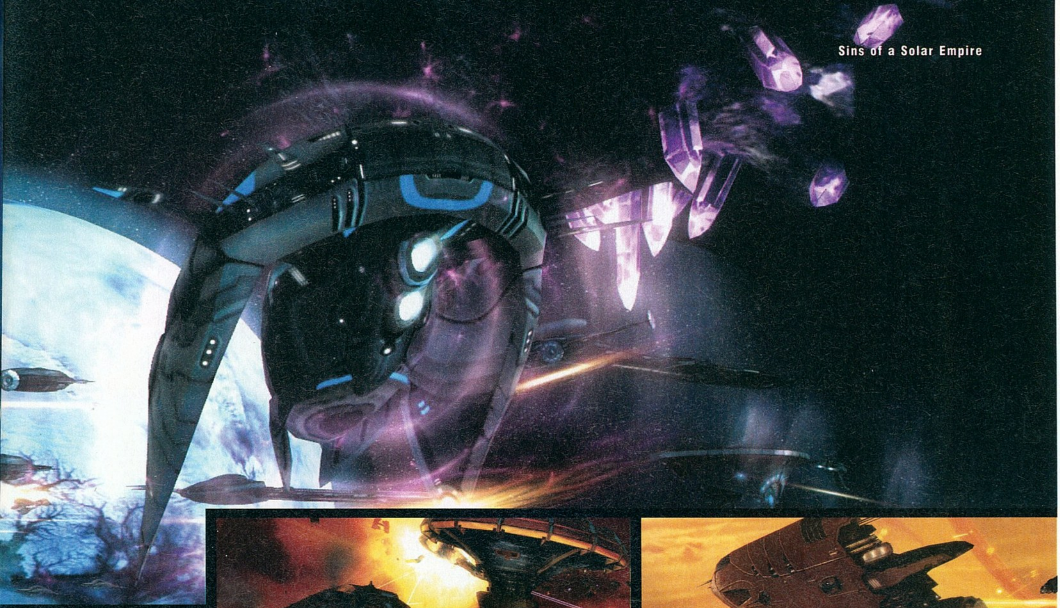
MASTER OF ORION

A széria, amiről még azok a PC-s gamerek is hallottak, akik stratégiák helyett valamelyik FPS-be temetkezve hagyták elvirágozni ifjúságukat. Old-school perfekcionizmus, ahogy csak a Microprose tudta.

1997-2002

IMPERIUM GALACTICA, HAEGEMONIA

Sok kommentárt nem igényel a dolog. Hazánk büszke programozó fiai megmutatták széles e nagyvilágnak, hogy nemcsak lovon vagyunk veszélyesek.

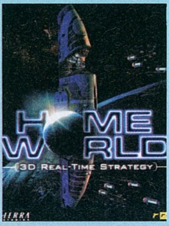


Bár nem grafikai forradalom, azt kell mondanunk, hogy a stratégiai elemek mellé igen látványos űrkidolgozás is társul...

fiktív, mégis valóságosnak tűnő interplanetáris háborúság minden aspektusát...

TOTAL ANNIHILATION

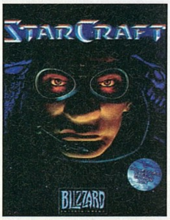
...amelynek célja természetesen fajunk galaktikus dominanciájának biztosítása, az ellenség teljes eliminálása (avagy totális annihilálása, komplett megsemmisítése, kompromisszumok nélküli lezúzása). Ugyan mi is lehetne más? A GalCivhez hasonlóan elméletileg itt is adott ugyan egyfajta „kulturális győzelem" lehetősége, de amíg ott az valós opció, itt csupán jelentéktelen adalék. Nem, aki győzni akar, itt maximumig kell fejlesztenie az infrastruktúrát, pusztító erejű fegyvereket kell kifejlesztenie, majd azokat hajóira aggatva csillagközi törmelékké változtatni az ellen flottáját, és planetáris bombázással az élet írmagját is eltörölni kolóniáin.



HOMEWORLD 3?

Bár még csak pletyka szinten, de az internet madarai azt csicsergik, hogy a THQ berkein belül elkezdődött a méltán népszerű széria harmadik epizódjának kódolása. Mindezt arra alapozzák az illetékesek, hogy a THQ alelnöke a múlt év nyarán aláírt egy szerződést a Homeworld jogok felvásárlásáról. Ezzel a lépéssel pedig a játék visszakerült a szintén THQ tulajdonban lévő Relic mellé, ami azt jelenti, hogy már semmi nem állhat a remélhetőleg zseniális harmadik rész útjába. Bízunk a legjobbakban.

Felmerülhet a kérdés: hogyan lehet mindezt megtenni valósidejű játékmenet esetén? Nos, a válasz rendkívül egyszerű: a felhasználói interfész (UI) hatékonyságának maximalizálásával. Röviden és egyszerűen: a Sins a legjobb UI-val rendelkezik, amit a szakmában eltöltött nem kevés év alatt láttam. Ezen belül is külön figyelmet érdemel a képernyő bal oldalát elfoglaló „Empire Management" névre hallgató, fa-struktúrájú (vagyis hierarchikusan organizált) menü, amelynek segítségével a bolygóktól kezdve az űrállomásokon át a legutolsó nyamvadt fregattunkig lényegében mindent (!) ki tudunk jelölni egyetlen klikkel, hogy aztán max. 2-3 újabb mutatóujj-mozdu-



1998
STARCRAFT

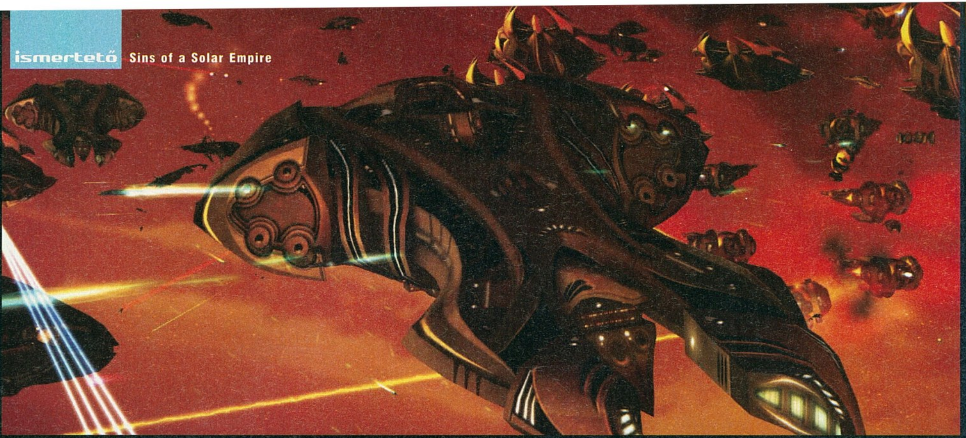
Csak a rend kedvéért került ide (meg nosztalgiából, hisz idén van a tíz éves megjelenési évforduló), valósidejű taktikai játékként valójában nem sok köze van az itt felsorolt alkotásokhoz.

1999
HOMEWORLD

A Relic jegyezte alkotás az RTS műfaj egyik legnagyobb megújítójaként raktározódott el emlékezetünkben. Egy program, amelyben valóban minden együtt volt, ami a sikerhez szükséges: briliáns 3D-s motor, epikus cselekmény és persze innovatív játékmenet.

2000-2001
STAR TREK: ARMADA

Egykoron a cikkíró kedvenc valósidejű űrstratégiái. Az eltelt idő távlatából visszatekintve talán kevésbé tűnnek zseniálisnak, mint megjelenésük magasságában, ám a magas szórakoztató faktor továbbra is vitathatatlan (nem is szólva a Star Trek univerzum jelentette hangulati többletről).



Stratéga legyen a talpán, aki egy bizonyos szint után képes átlátni az ehhez hasonló zűrös helyzeteket.

lattal a kívánt építkezés/fejlesztés/manőver elvégzésére utasíthassuk. Ahhoz képest, hogy micsoda kétségeim voltak egy ekkora, az űr csaknem végtelen térségeire kiterjedő birodalom „itt és most" jellegű igazgatásával kapcsolatban, nos, ahhoz képest néhány perc múltán már olajozott gépezetként működtettem az Adventtel és a Vasarikkal harcban álló Kereskedők Vészkoalícióját. Mindezt ráadásul úgy, hogy sok vetélytársától eltérően a Sins nem teszi lehetővé a játék pauzálása alatti parancskiadást – amely funkció azonban az átgondolt kezelőfelületnek hála itt nem is hiányzik igazán.

SÚLYTALAN VERTIKUM

A sokat méltatott Empire Management interfészt tulajdonképpen csak egyetlen ponton érheti kritika: néhány százalékot kitakar a játéktérből. Pedig az igazán gyönyörű: kék-fehéren ragyogó, vörösen izzó, vagy épp csak pislákoló, beteges zöld napok, amelyek gravitációja láthatatlan láncra veri a köröttük keringő jég, homok, vagy épp sziklaplanétákat. Emberkéz alkotta, óriási metálleviathánok, köröttük kisebb hajók légyraja, zümmögő hajtóművekkel. Némán tovasodródó, fenséges aszteroidák, rajtuk egykedvű bányászrobotok termelik ki az értékes érceket és kristályokat, amelyek az örökké éhes hadigépezetet táplálják.

Azért így is akad néhány olyan részlet, amibe bele lehet kötni: maximális nagyítás esetén a textúrák felbontásának végessége már igencsak nyilvánvaló (de erre valószínűleg szükség volt a gyakran óriási méretű flották összecsapását megjelenítő motor teljesítményét optimalizálandó). A speciális effektusok nyomán sem lábadnak könnybe a World in Conflicton, vagy Command & Conqueren iskolázódott szemek, ám az összhatás mégis több mint kielégítő, amely meggyőződésünket tovább erősíti a témához jól illő, monumentális aláfestő muzsika átlagon felüli minősége is.

Aztán itt van a valódi térbeliség (pontosabban annak hiányának) kérdése is. Egy „igazi" 3D-s játékban (mint amilyen pl. a Homeworld, vagy a méltatlanul elfeledett Starmageddon) a függőleges koordinátatengely tényleges szerepet kap, és nemcsak vizuális pluszként szolgál. Nos, a Sinsben van ugyan a patkány jobb látóidegével manipulálható Y tengely, de valójában csak a taktikai szinten van némi szerepe (ott sem sok), ám a fókuszponttól távolodva, nagyobb léptékben az univerzum úgymond fokozatosan „kisimul". Tehát az a fajta stratégia, amely az űr mélységeiből, váratlan irányból hirtelen feltűnő, csapást mérő, majd gyorsan visszavonuló mobil egységekre alapoz, itt nem igazán működik. Ez annál is inkább igaz, mivel az egyes planéták közötti „közlekedés" előre definiált „folyosókon" történik, vagyis a játékot csak szisztematikusan előrehaladva, bolygóról bolygóra „ugrálva" lehet megnyerni. Más kérdés, hogy a rendkívül erősre sikeredett AI általában így is akkora kihívást jelent, hogy inkább örülünk, mintsem bánkódunk, hogy nem tud minden irányból ránk támadni...

VÉGJÁTÉK

Mint az talán a fentiekből is kitűnik, a Sinsnek megvannak a maga hibái – ám ezek eltörpülnek a láthatóan alaposan átgondolt és briliánsan kivitelezett alkotóelemek mellett, amelyeket ráadásul különösen jó érzékkel rendeztek egymás mellé. Ennek fényében nagyon nehezen tudom elképzelni, hogy a Szoláris Birodalom Bűneiről mesélő interaktív űroperát a maga területén bármilyen más alkotás meg tudná szorítani az Univerzális Megváltó 2008. esztendejében. Summa summarum, az Ironclad – még ha itt-ott néha használt alkatrészekből is – valóban olyan acéltestű csatahajót épített, amely büszkén szeli a kozmikus tenger láthatatlan hullámait.

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

A megvalósítás ezúttal kétségkívül méltó az előzetes hype-hoz. Csak azért nem beszélhetünk trónfosztásról, mert – a vetélytársak nem kis szerencséjére – a Sins külön kategóriában versenyzik.

JOSHUA

PRO:

+ Életképes hibrid stratégia
+ Összességében remek kivitelezéssel

KONTRA:

- Az Y tengely sajnos csak vizuális add-on

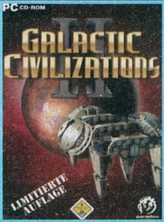
JÁTÉKÉLMÉNY:

8.8

Tipikus űrstratégia, bele kell szokni az irányításba, és a kezelésbe, de ha ez megvan és tetszik, az űr végtelenje bizony beszippant...

PGO GYORSLINK: 632

MASTER OF ORION III	72%
HOMEWORLD	90%
GALACTIC CIVILIZATIONS II	88%

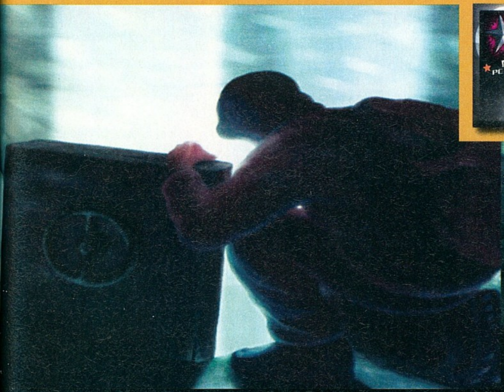


2002 STARMAGEDDON

A Lemon Interactive műve valamiért nem talált utat a játékosok szívéhez. Erősségeiként a design, a látványos 3D-s motor, a jól bevált elemekre támaszkodó játékmenet, és a felhasználóbarát irányítás említhető.

2003-2006 GALACTIC CIVILIZATIONS I-II.

A műfaj jelenlegi talán legjobbja. A Stardockos fiúk alkotásába belekötni szinte lehetetlen, hacsak a véletlenfaktort túlzottan előtérbe helyező ütközetek menetébe nem.



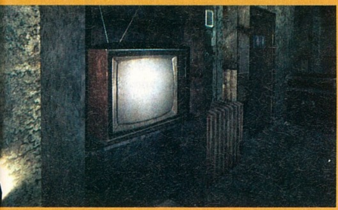
FrászPS **írta · miguel**

PENUMBRA: Black Plague

fejlesztő > Frictional Games kiadó > Paradox Interactive web > www.paradoxplaza.com/penumbra

A Frictional Games csapata a 2007 májusában a Penumbra: Overture című horror-kaland kiadásával csatlakozott a rémisztgetős, harc nélküli, E/1-es játékokat gyártók nem túl népes táborához. A sorozat második, Black Plague-ra keresztelt része mesteri fizikával, remek fejtörőkkel és bámulatosan rémisztő hangulattal olyan élmény, amit senkinek sem szabad kihagynia.

A horrorjátékokkal nekem általában csak bajom van, mert a készítők inkább visszataszító világokat alkotnak (lásd például a Jericho főmenüje, vagy az „itt-a-gennyes-gyenge-pontom-ide-lőjjetek” szörnyei), nem pedig olyat, ahol az egyszeri játékos rémüldözhet egy jóízűt. Dióhéjban: a jó horrorjáték az, ami elől csak azért állsz föl, hogy felkapcsold a



villanyt. Persze az ijesztgetés nehéz kenyér, mert izgalmas történet kell hozzá, no meg stílus, mértéktartó elmeháborodottság, és az a bizonyos, nehezen meghatározható X-összetevő, amitől egy játék képes a saját zsánerének rajongóin túl is sikert elérni.

HORRORSÓ

A P:BP-ben ez a titkos fűszer egyértelműen az, hogy az egyes stílusok önmagukban is helytállnak. A játék irányítása és fizikai motorja nem csak formabontó, de jól használható és ijesztően realisztikus – egy fiók kinyitása nem csak egy kattintás, hanem egy húzás is az egérrel, és ez olyannyira természetesnek hat, hogy csak a negyedik-ötödik asztal átkutatásánál tűnt fel, hogy vissza is tolom a kihúzott fiókokat. A klasszikus tárgygyűjtögetős-kombinálós kalandjátékelemek, mint például a talált pénzérme satuval történő „csavarhúzósítása”, tökéletes párt alkot a világ valós fizikájával: a „kezünkbe vett” tárgyak fölött kapott teljes hatalom a logikai játékok megoldásainak ritkán látott ötletességét eredményezi. Ami igazán ijesztő, hogy hiába az FPS-nézet, a gyilkos fizika ezúttal csak ránk vadászik, mi pedig még csak vissza sem üthetünk.

SZÉGYEN A FUTÁS

A Penumbra két úton hozza a frászt az emberre: egyrészt a szokványos út, mikor a játék a hátad mögé lopakodik, és azt mondja (jó hangosan), hogy „bú”, másrészt viszont van a konstans tudat, hogy bár minden felett hatalmad van, mégsem tehetsz semmit – és ez tényleg ijesztő. A leghatékonyabb fegyver a sötétben lapítás és a futás, ráadásul a szabályos időközönként megjelenő szörnyek között kapott hangulati alapozás, a bizarrba hajló fejtörők és a tudatalatti félelmeket sikeresen felszínre hozó hanghatások még a legelvetemültebb pisztolyhősből is kiölik a terminátort – egy idő után már azt is tudtam értékelni, hogy egy kinyitott (vagyis inkább nyitott állapotba óvatoskodott) ajtó mögül nem ugrott elő semmi. A játék a túlélésről szól, nem a harcról.

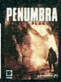
INDIE

A Penumbra minden szempontból igazi szabadúszó termék: formabontó hozzáállás, a klisék tudatos kerülése, remek történet, viszont a grafi-

kán érződik, hogy ott tudtak spórolni a készítők. Hatalmas szerencse, hogy a harmatos látványvilág semmit sem von le a játék értékéből, mert a hangsúly nem a vizuális, inkább a pszichológiai hadviselésen van, és bár esélyünk sincs a győzelemre, mégis mi nyerünk.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE/HANG	10
JÁTÉKÉLMÉNY	10



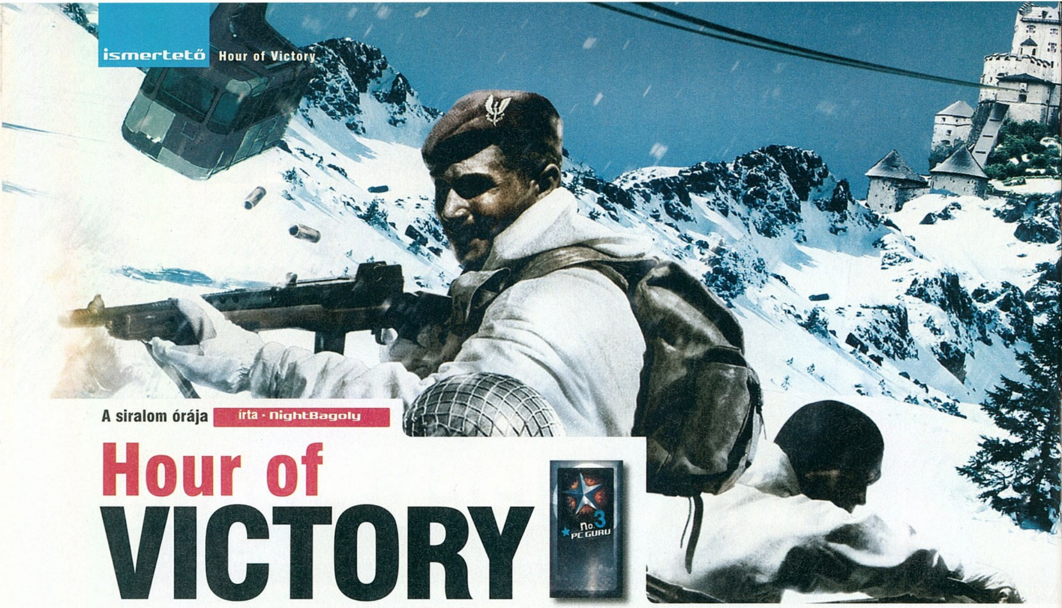
Kivételesen jó játék, tipikus maradandó élmény, a kalandjátékok fura ötvözete az FPS műfajjal. Sötétben és egyedül csak bátrabbaknak javasolt, de amúgy mindenkinek kötelező.

MIGUEL

PGO GYORSLINK: 944

8.8

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1 GHz
Memória: 256 MB RAM
Video: Radeon 8500/GeF 3
Szabad hely: 2GB HDD
Oprendszer: XP/Vista



A siralom órája irta · NightBagoly

Hour of VICTORY

fejlesztő > nFusion kiadó > Midway web > www.hourofvictory.com

A Hour of Victory számtalan magazinnál megkapta a legborzalmasabb Xbox 360 játék díját szerte a világon. Felrótták neki, hogy bugos, hogy játszhatatlan, sőt páran még azt is megkockáztatták, hogy ha nem jelenik meg, a játékok átlagszínvonala látványosan emelkedett volna egy összesítő grafikonon. Most, több mint fél esztendővel a konzolos debütálása után a Midway nem kímélt minket sem: megkaptuk, ami járt nekünk. De miért?!

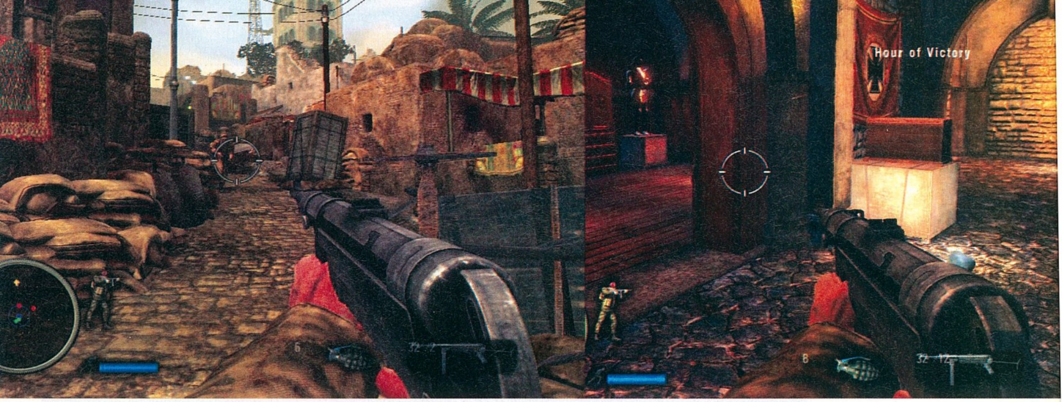
Esküszöm, az elmúlt pár hónapban már hiányoltam azokat a játékokat, amelyekkel annak idején megörvendeztettek engem a szerkesztőségnél: mostanság maximum a közepes jutott nekem, szinte nosztalgiával gondoltam a félkész ÜberSoldierre, vagy a Vietcong második része által átélt rémálmokra. Bate azonban, látva, mennyire hiányolom ezeket a programokat, megszánt, és engem szemelt ki a Hour of Victory teszt megírására. Könnyek szöktek a szemembe, noha nem azért, mert ennyire megörültem, hanem azért, mert amikor rátekintettem a szoftverre, annak grafikája valósággal csípett.

ÉHES DISZNÓ COD-DAL ÁLMODIK

Ha valamire fontos kitérni, mielőtt a... lényegi részeket górcső alá vennénk, az a grafika. Ha valaki egy pisztolyt tartott a készítők fejéhez, hogy hozzák össze ezt a látványvilágot, bíztatom őket: legközelebb mondjanak nemet, hátha a merénylő csak viccelt. Valami irtózatosan borzalmas látványt nyújt a cucc, de annyira, hogy arra senki sem fog megbocsátást kapni, amikor a mennyország kapujában megkérdezik tőle: mégis fiam, miért tetted? A játék „külalakja" nem azért emberiség ellen elkövetett bűntett, mert kis felbontású textúrákat használnak fel benne, és borzalmasan ízléstelenül válogatták össze azokat, hanem azért, mert elképesztő módon az Unreal motor legújabb változata duruzsol alatta. Azt hiszem, bátran állíthatjuk, hogy az évezred rejtélye, hogy ilyen technológiai háttérrel hogyan sikerült összehozni egy olyan játékot, amelynek külsejét még az ezredfordulón is visszadobtuk volna. Megkérdőjelezhetetlen, hogy tehetségesek a fiúk, ilyet véletlenül ugyan is egyszerűen nem lehet létrehozni. A szándékosságot jelzik még a hangeffektusok is: a program során körülbelül félezer katona tör majd (pályánként) az

GRATH VÉLEMÉNYE

A Hour of Victory egyike azon speciális játékokban, melyekben semmi jó dolog sincs. Hagyján, hogy randa, ócskák a zenéi és a sztori értelmetlenebb és feleslegesebb, mint bármelyik huszadrangú ukrán RPG-ben, de a játékmenet valami félelmetesen lapos. Elvileg pályánként három karakter közül lehet választani, de gyakorlatilag csak a kommandóst érdemes – a közelharci támadás baromi hatékony, a mesterlövész tök használhatatlan és a kém zárfeltörő képességének sincs különösebb értelme. Mesterséges intelligencia gyakorlatilag nincs is, néha nem vesznek minket észre ellenfeleink, máskor meg egyszerűen lefagynak, és nyugodtan táncolhatunk az orruk előtt. A játék többek között emiatt is rendkívül rövid – nem, mintha még többet akartam volna belőle… Igazából nem értem, hogy a tavaly júniusi konzolos fogadtatás (elárulom, nem volt fényes) miért veszkődtek egyáltalán a PC-s porttal. Javítani nem javítottak rajta, azt viszont kétlem, hogy akár csak a töredékét is behozná a rá fordított pénznek…



életünkre, ők azonban hallhatóan ugyanattól a szinkronszínésztől származnak – ami, annak tükrében, hogy mindösszesen vagy négy ellenséges katonát modelleztek le, és eresztenek ránk, talán nem is nagy hiba, a nácik minden bizonnyal felfedezték a klónozás speciális technológiáját.

Ha pedig programozás, akkor érdemes kitérni egyrészt a mesterséges intelligenciára, másrészt az optimalizálásra. Nehéz olyan gépet találni, amelyen – kompromisszumokkal – ne lehetne jól futtatni az Unreal Tournament harmadik részét, de olyat lehetetlen, amely az azonos motort használó Hour of Victoryt elhurcolná a hátán. Néha akár nyílt tereknél is száguld mint a részeg disznó, néha pedig, egy pár négyzetméteres szobában is vad, megmagyarázhatatlan szaggatásba kezd. Ha a Crysis elfutott nálunk, netalántán még szép is volt – ne reménykedjünk, egy ilyen masina is képes megfeküdni ennek a kis technológiai szörnyszülöttnek a futtatása közben. Szeretnénk pár szót fecsérelni az ellenfeleink IQ-jára is, bár ez környezetszennyezés, a papír felesleges összekoszolása: ilyen ugyanis hivatalosan nem létezik. Az életünkre törő gaz nácik... bocsánat, német sorkatonák ugyanis képesek olyan bravúrokra, amelyeket már a Doom első része is sikerrel küszöbölt ki: nem vesznek észre bennünket, ha mellettük állunk, mellénk lőnek, valamint, a legmókásabb, fedezékbe húzódnak a nyílt pályarészen, ahol – úgy sejtik – lennie kellene egy doboznak, ami eltakarja őket. A nehézség feljebb tolása sem ezen javít – pusztán életképtelenné válunk, egy pár tucat golyótól megfekszünk.

> „A Hour of Victory tökéletes példa arra, milyen játékokat nem kellene készíteni."

A VIRTUÁLIS HÁBORÚ BORZALMAI

Nem említettem még, hogy a programban három karakter közül választhatunk, hogy aztán, akár csak a Medal of Honor első részében, valamint az azóta megjelent összes második világháborús programban, feladatokat oldjunk meg, amelyek zömében el kell jutnunk a teljesen lineáris pályán A-ból B pontba, elpusztítva mindent, és mindenkit, aki az utunkba kerül. Ross a helyi Rambo: gyakorlatilag még a legnehezebb fokozaton is elpusztíthatatlan némi kis FPS-es tapasztalattal, ráadásul a legtöbb lövése halálos, e mellett pedig képes bizonyos tárgyakat vállal eltolni, hogy aztán speciális fegyverekhez, és lőszerekhez jusson. Bull egy igazán okos fickó: ha a falról lelóg egy kötél, a többiek nem képesek azt megragadni – jól van, no, nem mindenki kaphatott ilyen speciális képzést! – ő viszont felmászhat rajtuk, hogy aztán mesterlövész puskájával tegyen rendet. Végül pedig itt van nekünk Taggert, az igazi kommandós, képes szinte teljesen eltűnni az ellenfelek elől, valamint zárakat feltörni. Ők hárman a szupercsapat: jól jegyezd meg az utóbbi kettőt, ha ugyanis sikerélményre vágysz, Rosson kívül felesleges mást választanod. A végtelenül bugyuta térképeken milliónyi ellenséget kell lemészárolnunk, erre pedig ő a legalkalmasabb. Feladatok terén sem tették túl magasra a lécet: néha be kell csusszannunk egy gépágyú, vagy egy légelhárító üteg mögé, néha tankba kell pattannunk – bármi is történjék, a feladat egyértelmű, likvidálni mindenkit. Miután a napokban láttam a legújabb Rambót, talán még élveztem is volna, de e mellé igazán család barát körítés társul: ellenségeink néha tíztizenöt másodperces szívhez kapás vagy vaktában lövöldözés után esnek össze, vér nélkül, így hát még a pusztítás öröme sem adatik meg.

Tolkien írta a Hobbitban, hogy a jó dolgokról nem lehet mesélni, míg a borzalmakból izgalmas elbeszélést lehet kanyarintani. A professzor úrnak pedig igaza van: még oldalakon keresztül lehetne ócsárolni a Hour of Victoryt, de felesleges. Fél év fejlesztés sem volt elég a borzalmas kritikák utáni javításra, így PC-n pont ugyanazt kapjuk, mint anno konzolon: egy minden elemében ízléstelen játékot, amelyet senkinek nem ajánlunk, még mazochistáknak sem – egy ostor ugyanis jelentősen olcsóbb, bár tény, hogy jelentősen kisebb fájdalmat tud okozni.

Ők itt a korábbi játékosok, akik olyan rosszul lettek ettől az FPS-től, hogy már nem tudták tartani magukat.

PC GURU

GRAFIKA	05
ZENE	03
JÁTÉKÉLMÉNY	03

Isten, miután semmibe vették, lesújtott Szodomára és Gomorrára. De vajon mit tettünk mi játékosok, amiért a fejlesztőbrigád ilyen csúnyán lesújtott ránk?

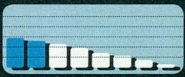
NIGHTBAGOLY

PRO:
+ Úgy öt percig szórakoztató - vagyis addig, ameddig tölt.

KONTRA:
- Optimalizálatlan
- Ronda
- Bugos

3.5

JÁTÉKÉLMÉNY:

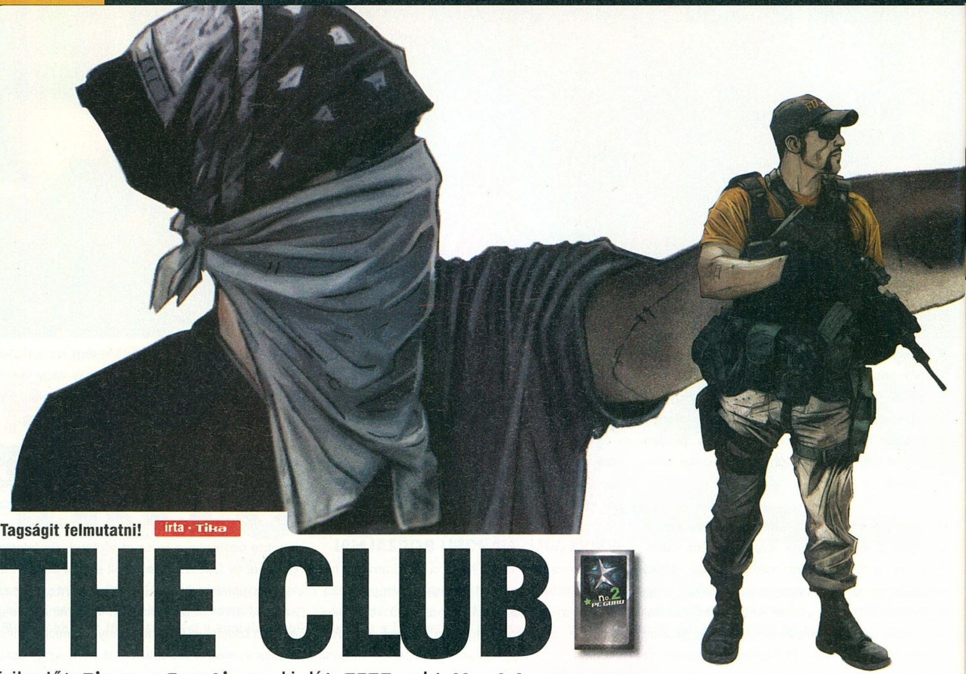


Nincs benne egy olyan pont sem, amit éltetni lehetne. Viszont annál több, amit szidni. Elkezdjük és öt perc után elmegy a kedvünk tőle...

PGO GYORSLINK: 771

HL2: ORANGE BOX	96%
BIOSHOCK	96%
CRYSIS	95%

GÉPIGÉNY: PIV 2.4 GHz, 1 GB RAM; Windows XP/Vista, 128 MB Shader 3.0 VGA



Tagságit felmutatni! írta · Tika

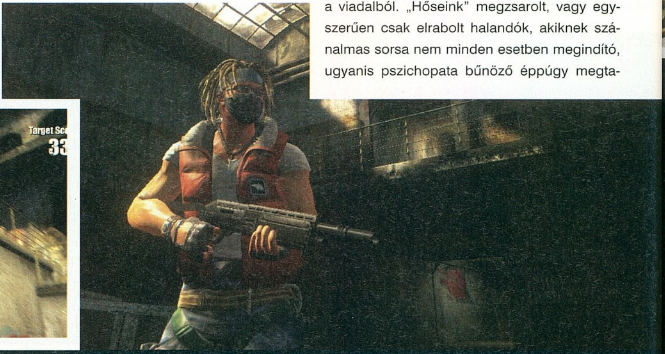
THE CLUB

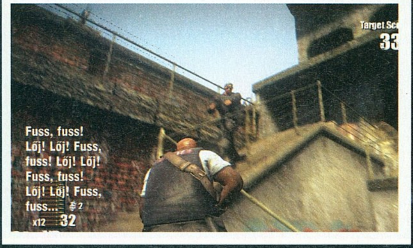
fejlesztő > Bizarre Creations kiadó > SEGA web > theclub.sega-europe.com

Konzoltulajdonosok körében valószínűleg ismerősebben cseng a liverpooli Bizarre Creations neve, ugyanis a Project Gotham Racing szép életpályát és vaskos eladási mutatókat tudhat magáénak, miközben a formáció PC-s munkássága valahol az ezredforduló környékén elakadt a nem túl emlékezetes Fur Fightersnél. No, nem baj, a The Club című alkotásukkal újfent debütálnak...

Az emberi elme találékonysága, különösen a pusztításban, vagy annak játékokba adaptált módozatainál, mondhatjuk bátran, hogy kifogyhatatlan. Részemről a The Typing of the Dead „type or die" (gépelj vagy meghalsz) mottója volt a mélypont, így most már egy kósza szemöldökráncolás is elégnek tűnt a The Club műfaját meghatározó points-based shooter leírásnál. Persze az ötlet nem új, illetve elegánsabb művelői e műfajnak ezt a fajta varázslatot az extrák vagy bónusz-anyagok közé rejtik, jócskán egyszerűbb formában, de vélhetően ugyanazzal a célzattal. A pontozásos shooterek koreográfiája ugyanis valószínűsíthető, hogy az emberi faj egyik veleszületett rendellenességére építve született meg anno a játéktermi gépeken, majd vándorolt át a konzolokra, nevezetesen hogy a homo sapiensben túlteng a versenyszellem, valakinek mindig 1 centivel hosszabb, vagy csak urambocsá, de pár ponttal több kell, hogy legyen... Szóval a játéktermi stílust idéző versengés nyílik meg a Klubban, ahol a fejlövést pontszámban, a teljes pálya kiirtását pedig másodpercekben mérik, tehát az IQ-t sutba, reflexeket a maxra, és ahogy a tengerentúlon mondják: Let's Roll!

A titokzatos Klub múltja ugyan a homályba vész, de vélhetően a 18. század Londonjának Hellfire Club néven elhíresült intézménye körül keresgélhetjük az alapokat. Véres sport, modernkori gladiátorküzdelem zajlik eme patinás keretek között, és a klubtagok – drogbárók, hollywoodi celebek, diktátorok, politikusok – milliós tétek, és fényűző keretek között szemlélik a korántsem mindennapos látványosságokat. Nyolc mindenre elszánt ember versenyez, hogy a végén a legjobb, élve kerülhessen ki a viadalból. „Hőseink" megzsarolt, vagy egyszerűen csak elrabolt halandók, akiknek szánalmas sorsa nem minden esetben megindító, ugyanis pszichopata bűnöző éppúgy megta-





Fuss, fuss! Lőj! Lőj! Fuss, fuss! Lőj! Lőj! Fuss, fuss! Lőj! Lőj! Fuss, fuss...

lálhatók közöttük, mint az igazságot megszállottan kereső ex-zsaru, avagy a faluja biztonságá-

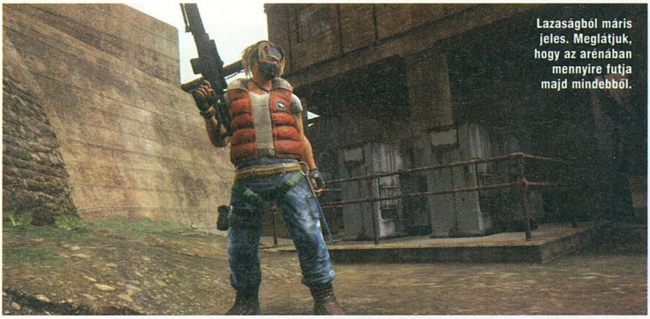
ért küzdő törzsi harcos. A Klubnak világszerte vannak arénái, – elhagyott börtön, háborús hadszíntér Kelet-Európában, zátonyra futott hajó Afrika partjainál, avagy épp Velence „tatarozás” fedőakció keretében elzárt része –, amelyekből szám szerint nyolcat tömtek tele az élő pontszámnak is aposztrofálható tucat-ellenfelekkel. Az akadálypályák egyik végétől a másikig csupán néhány perc az út, de itt nincs törvény, nincs erősítés, és minden akadály visszaló.

RUN OR DIE...

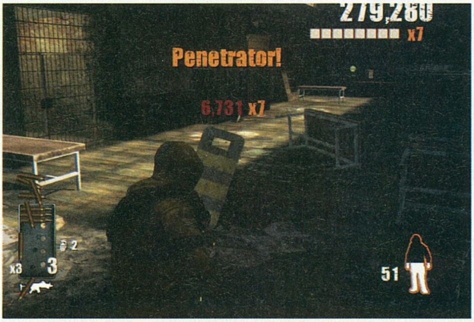
A Running Man-re (magyarul „Menekülő ember”) hajazó borzalomban a taktika ismeretlen fogalom, nyilak jelzik a haladási irányt, de persze a versenyzők azért nem csak úgy hűbelebalázs módon koncolgatnak az egyetlen nyomvonalra felépített területeken, hanem úgymond sportágakra oszthatjuk a fő ténykedéseket. A hajtóerő, már ha a virgoncan pufogtató töltelék és az életerő közti kapcsolat nem lenne világos, bizonyos esetekben egy mikro-implantátum képében is jelentkezik. A bőr alá beültetett robbanóanyag és a stopperhez kapcsolt detonációs jel az alapja például a Time Attacknak, ahol minden lelőtt ellenség plusz 3 másodperccel hosszabbítja meg az életed, ugyanígy az órát mintázó ikonok begyűjtése is, és értelemszerűen az idővel való versenyfutás csak a pályát lezáró kapunál ér véget. A Survive és a Siege gyakorlatilag egyazon téma két alig-alig eltérő variációja. Az ostromnál zsebkendőnyi, a túlélési gyakorlaton pedig blokknyi területen kell a támadó hullámokat kibekkelni, miközben a bójákon túl életerő-, és lőszerhegyek állnak, csak épp ha túlmerészkedsz a határmezsgyén, öt másodperced marad, hogy a kiszabott területre visszaérj, különben máris mehetsz a boncasztalra. A Run the Gauntlet szimpla versenyfutás a detonátorral, ám itt nincs késleltető tényező, vagy beérsz a kijárathoz szintidő alatt, vagy alszol a halakkal. A Sprint ezek után tulajdonképpen laza kocogás, semmi macera, csak pontgyűjtögetés a pályán....

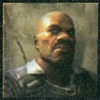
GREAT SHOOT!

A Tournamentekbe rendezett helyszínek különböző nehézségi fokkal megjelölhető felada-



Lazaságból máris jeles. Meglátjuk, hogy az arénában mennyire futja majd mindebből.





RENWICK

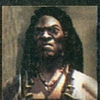
A new yorki rendőrség legjobb nyomozója, aki a Klub utáni vizsgálódásai közben túl mélyre jutott, és most már belülről tanulmányozhatja annak működését.

SEAGER

Az extrém sportok (orosz rulett) és az adrenalin megszállottja. Önként vesz rész, nem a pénzért csinálja, a kihívás élteti...

KURO

A Triádok legprofibb bérgyilkosát hiszik benne, de az igazi Kuro már hónapokkal korábban meghalt, egy különleges ügynök vette át a helyét...



ADJO

Nigériai hősünk a törzse védelmezőjeként jeleskedett, mígnem a Klub emberei egy RPG-t irányítottak a falura, és megtették visszautasíthatatlan ajánlatukat...

tait végigvinni tulajdonképpen nem egy nagy kihívás. Hisz két évtizede a shooterek ugyanezt a tempót diktálják, azaz futsz és lősz, a döntő különbség azonban, hogy itt nem mindegy milyen eredménnyel végzel. Az alap tudnivalók a következők: a távolság és a kiterítésért járó jutalom egyenesen arányos, tehát messzebbről lelőtt egyedek után vaskosabb a pontszám, aztán a pontos célzás – fejlövés is dob az értékeken. Ha gurulás után (Death Roll), vagy megpördülésből (Snap Shot), esetleg ajtót áttörve (Gate Crasher) szedsz le valakit, máris vastagabban fog a megfigyelő rutinok ceruzája. Számít továbbá, hogy mandinerből a visszapattanó golyóval, a tár utolsó töltényével, vagy fedezéket átlőve sikerült-e a delikvenst kiiktatni, mert ezek is hozzák a maguk bónuszait. A legkövérebb pontszámot azonban a szorzók eredményezik. Láncban, folyamatosan gyilkolva minden egyes lelőtt ellenfél után egyet ugrik a szorzó, és elméletileg ezt a teljes pályán végiggörgetheted. A baki csak ott van, hogy alig néhány pillanat áll rendelkezésre a két szorzó közti rutin ólomadagot bevinni, ugyanis ha késel, a számláló villámgyorsan lepörög, és máris kezdheted elölről felépíteni a hulla-bónusz sorozatot. Lényeges segítség, hogy minden pályán koponya alakú markereket akasztgattak a falakra, amelyek levadászása létfontosságú a pillanatnyi szorzó megtartásában... Ahogy a Bizarre fejlesztői mondják, ha egy pályán 47 ellenfél van, akkor az egyetlen dolgot jelent, egy óriási lehetőséget, hogy a 47* szorzót megszerezd, ehhez pedig csak három dolog kell: gyakorlás, gyakorlás, gyakorlás...

RUNNING MAN SHOW NÉLKÜL...

A tipikus nézdahátam akciót prezentáló alkotás harmadik személyű, külső nézetét érzem a leggyengébb láncszemnek. A vetődéseken és azon ritka pillanatokon kívül, amikor átbucskázhatunk egy fedezéken, vagy befejelhetünk egy ajtón, meglehetősen szerény a mozgáskultúra, miközben a kameraállás sem egészen kóser. Volt hogy percekig lőttem falszegélyeket, vagy túl közelről egy markert, mert egyszerűen nem láttam, hogy a golyók útjába beleállt valami pályaelem. Továbbá a grafikai motor egyetlen kiemelhető erénye, hogy magas felbontás és részletesség mellett is képes eldöcögni gyengének mondható gépeken, ugyanakkor az egyhangú, unalmas színek a pályaelemekben, a minimálisra korlátozott rombolhatóság, a korrekt sérülésmodell hiánya mögött még a hangulat is csak nyomokban van jelen. Gondolok itt arra, hogy ha már az Activision a Call of Duty Arcade módjában meglehetősen látványosra varázsolta a pontok megjelenítését, és a szorzókat, akkor az itt – ahol a játékmenet egyik legfajsúlyosabb eleme kellene, hogy legyen – miért ilyen sivár. Nagyobb, képernyőt betöltő számparádé, komolyabb arénahangulat, esetleg visszajátszások, szurkolók zajait pumpáló hangszórók, vagy bármi, ami ebben a műfajban elvárt és megengedett, nos ez az, ami hiányzik.

Az irányítás a lehető legpuritánabb, nem hiszem, hogy bárkinek is gondot okozna, legfeljebb ínhüvelygyulladást. Az AI pedig olyan amilyen, azaz mindig ugyanazon a sarkon álló, hasonló reakciókkal – gránátdobásra elfekvő, illetve konkrét fedezékekhez odaláncolt pontkatonák serege, amint arra számítani lehetett. A kezelőfelület kimondottan guszta, miközben a Gunplay menüpont alatt magunk is barkácsolhatunk kihívásokat, akár komplett tornákat, és multiplayerben is bele lehet kóstolni az arénaéletbe. Utóbbihoz csupán a Team Skull Shootot, ahol az ellenfél koponyát mintázó markereit kell szétdurcizni, illetve a Team Fox Huntot (mindkét csapatból egy ember rókát játszik, és le kell vadászni) emelném ki a meglehetősen bő kínálatból. El kell mondanom továbbá, hogy minden modernek mondható kézifegyver lenyomata megtalálható a játékban, kezdve a félautomata pisztolytól a rakétavetőig bezárólag, sőt még a hullákét is felmarkolhatod, de dögivel van elszórva a pályákon is. Ráérősebbek gránátozhatnak, begyűjthetnek gatling gépágyút, szóval e téren biztosan nem lesz panasz...

THE SHOW MUST GO ON...

Az a furcsa sajátosság állt elő, hogy ugyan biztosan nem fog kiemelkedő pontszámot kapni tőlem a The Club, de egy ideig a gépemen marad. Mert, ahogy említettem a bevezetőben a versengés lételem, és kimondottan ilyenből, most PC-n hiánycikk van, már pedig stressz-oldónak tökéletes...

FINN

Nagystílű szerencsejátékos, aki rosszkor veszített rossz helyen, a maffia karmai közül a Klub szedte ki, de az adósság rendezésének nagy ára lett.

DRAGOV

A szibériai vadász Oroszország legkeresettebb banditájaként vonul be a történetbe. Szpecnyaz osztagok között vágott véres rendet, mielőtt begyűjtésre került volna.

KILLEN

A Klub egykori csúcstartója, az egyetlen, aki túlélte a játékokat. Most lányával zsarolva hívja vissza a szervezet egy második erőpróbára.

NEMO

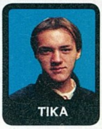
Arcát fekete maszk fedi, senki nem tudja, hogy ki ő. Legtöbben úgy emlegetik, mint a Klub félelmet, könyörületet nem ismerő mészárosát.

Nincs is jobb, mint loholás közben pofán durrantani valakit, hogy aztán vissza se nézve folytassuk utunkat.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Ha a külsőségeivel maradéktalanul nem is tudott elvarázsolni, mindenképp megemlíteném, hogy egy a fehér holló szindrómában leledző műfaj követének kijár a tisztelet. Végeredményben pedig, ez egy pörgős, minimális gondolkodást, de annál jobb reflexeket igénylő alkotás, amelyből kimaradt pár ziccer.



TIKA

PRO:
- + Alapötlet
- + Kombó-szisztéma
- + Újszerű játék módok, érdekes karakterek

KONTRA:
- - Showelemek hiánya
- - Nem igazán érezni a Klub jelenlétét
- - Középszerű látvány

7.2

JÁTÉKÉLMÉNY:

Eleje, vége, közepe gyakorlatilag édes mindegy, úgyis ezerszer végiggyűröd ugyanazt a pályát a kombók tökéletesítéséért..

PGO GYORSLINK: 618

MANHUNT	76%
STRANGLEHOLD	80%
RESIDENT EVIL4	85%

Egy jól sikerült kísérlet **írta · Flatline**

THE EXPERIMENT

fejlesztő > Lexis Numerique kiadó > Micro Application
web > www.experiencell2.com

A Lexis Numerique francia fejlesztőcsapat utoljára akkor hallatott magáról, mikor az IN MEMORIAM-ot megjelentették anno, 2003-ban. Akkoriban hatalmas újításnak számított az a mélységű kommunikáció, mellyel a játékost hozzá láncolták a számítógéhez, kezdve ezt a tokkal, melyben a játékot árulták. Noha az The Experiment-ben nem Karent kell megmenteni, a Lexis legalább annyi meglepetést tartogat most öt évvel később, mint anno az IN MEMORIAM-mal.

Az egész játék arra a nagyszerű érzésre épít, melyek miatt a valóság show-k olyan sikeresek. Legalábbis én azt hiszem, hogy azért sikeresek, mert az emberek szeretnek kukkolni, bár szerencsére biztosan tudom, hogy Joc-on kívül a szerkesztőségben senki sem szeret kukkolni.

MONITOROK MONITOROK HÁTÁN

A játékos nem mozog, egy Windows-féle felületet bámul egész játék alatt és kamerákon keresztül, mintegy biztonsági központban figyeli, mi történik azon a hajón, melyen a játék játszódik. A hajó történetesen egy óriás kutatóbázis, ahol egy Dr. Lea Nichols nevű hölgyemény épp lerántja magáról egy ágyon fekve a málnaszörpös palackot, melyet infúzióként kötöttek a karjába. A játékos itt kapcsolódik be, és hamar rá kell döbbenjen, hogy a nő kommunikálni akar vele. Szépen megtanít Lea mindent a játékosnak, hogy kövesse őt kamerákon át, hogy adjon neki parancsokat a fényeket felkapcsolgatva és hogyan rázza NEM és IGEN bólogatás, vagy fejrázás irányában a kamerát, ha kérdez valamit. Nagyon immerzív a játékmenet (ez nem autóalkatrész, hanem azt jelenti, hogy közel hajolva fogtok minden apró rezzenésre figyelni a monitoron, azaz jól bele tudjátok majd magatokat élni a helyzetbe...), készüljetek fel rá, hogy amennyiben kedvelitek a kalandjátékokat, az év legjobb dobása van előttetek, persze Sci-fi témában. Minden másra ott van a Jack Keane, amiről Kredenc már kanyarított pár sort korábban.

A desktop-szerű kezelőfelület elsőre furának tűnhet, de mégis a játék egyik legnagyszerűbb megoldása.

MÉLY, INFÓDÚS TÖRTÉNET

Egy komplett belső számítógépes hálózat irányítása mellett egyértelmű, hogy a történetben előre haladva egyre jobb és furfangosabb módszerrel kell használnotok mind a főhősnőt, mind pedig a rendelkezésre álló eszközöket. Kell majd kisrobottal mérgező levegős szobából kulcskártyát lopni, Bioshock-féle bathysphere-rel elhagyni a hajót, meg mindenféle jóság, melyet csak bele lehet suvasztani egy idegen inváziós/megfigyelős titkolódzós játékba. A történetről tényleg nem szabad sokat kuruttyolnom, mert elvenné az élményt, legyen elég annyi, hogy hosszú órákon át azt fogjátok hinni, hogy mindent tudtok, pedig semmit, továbbá 15 órán át a húsz órás játékidőből nem találkoztok majd élő karakterrel, csak egyetlenegy darabbal, az pedig elszalad és szakállas, de természetesen ő a kulcs majd mindenhez. Aki átverekedte magát ezen a mondaton, az megérdemli, hogy biztosítsam, rendkívül jól fog szórakozni és egyre mélyebben akar majd beletúrni a titkokba és sztoriba, melyet megfelelő mennyiségű átvezető animáció tarkít. A zenék nagyon jól eltaláltak, a grafika átlagon felüli, a gépigény pedig magas, főleg akkor, ha több ablakban követjük Lea mozgását a kamerákon keresztül, ami normális és elkerülhetetlen. Pont akkora mértékben merülhet bele a játékos az elolvasható (külön fordítógépet talál majd a játékos, hogy a francia, értékes információkat lefordítsa) részletekbe, amennyire szeretne, így nem kötelezik a játékost semmilyen felesleges olvasgatásra.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE/HANG	08
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Mindenképpen javaslom azoknak, akik már unják az FPS-eket, a real time stratégiák hadát, és a kalandjátékokat. Kifejezetten azoknak ajánlom, akik szeretnének egy X-akták, Küszöb hangulatú játékkal szórakozni.

FLATLINE

PGO GYORSLINK: 925

8.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2 GHz
Op rendszer: XP/Vista
Memória: 1 GB RAM
Video: 128 MB VGA, SH 2.0
Szabad hely: 1,5 GB HDD

Csápok, szörnyek, nagy szemek írta · Bate

KELET képei

Sorozatunkban Amerika és Európa után a harmadik legnagyobb képregény kultúrát mutatjuk be nektek, méghozzá a Mangák hazáját, Japánt. Lássuk hát, keleten miképp váltak a hétköznapok részévé az élet minden területet lefedő rajzolt történetek.

A képek segítségével megjelenített történetmesélés már keleten is sokkal korábban felfedezhető, minthogy a képregény, mint „forma" és fogalom bárhol megjelent volna. Japán az 1800-as évek közepéig szinte nem is létezett a világ számára, és fordítva. Miközben hermetikusan el volt zárva a körülötte terjeszkedő világtól, a kultúra – melyet semmilyen külső behatás nem ért – olyan technikákat, megközelítési módokat és világfelfogást alakított ki, mely sehol máshol a világon nem tapasztalható. A manga – japán képregény – elődje az ukiyo-e: fanyomatokon ábrázolt kép, mely rövid, sűrített történeteket jelentet meg. A kifejezés három önálló japán szó keresztezéséből született: uki + yo + e, aminek jelentése „a sodródó világ képei". Az ukiyo-e nem a magas-művészetet képviselte, főleg a köznapi életben jelent meg, így nem volt mentes az obszcén vagy szexuális tartalmak megjelenítésétől. Ennek ellentétje volt a bushido eszméjét követő felsőbb kasztok hasonló művészete a képekkel díszített haiku, mely főleg a filozófiai tartalomra koncentrált.

KÜLSŐ HATÁSOK

A képregény irányába történő eltolódás a Meiji-nyitás néven ismert történelmi ponthoz köthető, mikor császári rendeletre megnyitották a kikötőket, s az emberrel együtt a nyugati művészet és tudomány is megtalálta az útját Japánba. A japán rajzolók megismerkedtek az anatómiával, a perspektívával és az árnyékolással. Az első lépés az angol arisztokratikus Punch (lásd még: Európai képregény-történelem az előző számban) magazin hatására beinduló Japan Punch volt, mely túlnyomó részben karikatúrákat közölt. A huszadik század elején lassan a már elterjedőben lévő amerikai képregény szintén elérte Japán szigetét, s bár a kulturális interakció ekkor még hatványozottan nem érvényesült, de a keleti grafikusok lassan magukévá tették az akkorra már kiforrottnak tekinthető nyugati technika fortélyait.

A manga elnevezés az ukiyo-e műfaj egyik legnagyobb mesterének Hokuszai Katsushikának az egyik művéből (Hokusai no manga) született. A „man" előtag „összefüggéstelent"-t, míg a „ga" a „kép"-et jelenti. A mester ezzel a kifejezéssel munkájának vázlatszerűségére utalt, mivel nem tekintette azt komplett műalkotásnak. A „man" előtag másodlagos értelmezése ezzel szemben a „felelőtlen, értelmetlen, hóbortos", ennek köszönhetően sok esetben – tévesen – a comic-strip-hez hasonlatos hóbortos kép jelentéssel magyarázzák a kifejezést. A japánokra jellemző ma ismert képregény a II. világháborút követően alakult ki. A háborúban a vesztes oldalra kerülő ország gát nélkül fogadta be a nyugatról áramló újdonságokat, melyet először csak megemésztett, majd a saját képére formált, ezáltal egy egészen új minőséget hozva létre. A manga első elismert alkotója Osamu Tezuka, aki az amerikai képregény popos rajzstílusát ötvözte a tradicionális képábrázolással, minek következményeként kialakult a ma is ér-

vényben lévő stílus: a figurák testüktől merőben eltérő arányú szemekkel vannak ábrázolva, a mozgás illúziója, pedig a kimerevített pillanatok sorozatából jön létre.

SAJÁT UTAKON

Az ötvenes-hatvanas évekre felfutó manga kezdetben két nagy típust különböztetett meg: a shonent (fiúknak szól) és a shojót (lányoknak szánt). A háborút követően a témák a béke idilljére épültek, emberközpontú történetek, melyek a természettel és az univerzummal való összhangot hirdették. Zsánereket már ebben az időben is találhattunk a japán képregényben. Osamu Tezuka egyik legsikeresebb sorozata, a sci-fi környezetben játszódó Tetsuwan Atomu volt, ami egy robotfiú kalandjait tárta az olvasó elé füzetről-füzetre.

HOZOTT ANYAGBÓL EREDETIT

A műfajok terén az igazi fejlődés a hatvanas-hetvenes években kezdődött meg, mikor az első manga-rajongó generáció már kinőtt a gyermekkorból, de még mindig vágyott a rajzolt történetekre. Megjelentek a krimik, a szoftpornók és a tudományos-fantasztikum is egyre komolyabb témákat feszegetve jelent meg a képregény-oldalakon. Az igazi elterjedés, a ma ismert irányba való eltolódás azonban a nyolcvanas években következett be. A hatás ezúttal is a „külvilágból" érkezett, hiszen a sötét technojövőt sugalló irodalom olyan írók tollaiból született meg, mint William Gibson vagy Philip K. Dick, a filmipar egyes remekeiről nem is beszélve: Ridley Scott – Szárnyas fejvadász (Blade Runner - szintén Dick nyomán). A japán manga örömmel szívta magába az új stílust, melyből saját műfajt generált. A cyberpunk manga szélsőséges, erőszakban gazdag képekkel operál, sötét világképe és filozófiája pedig kifejezetten a felnőtt rétegeket célozza meg, méghozzá komoly sikerrel. A műfaj egyik alapköve Katsuhiro Otomo több mint kétezer oldalas mangasorozata az Akira. Ez a japán képregény az, mely elsőként képes volt betörni az európai és amerikai piacra, mellesleg hatással volt az ezredfordulós designra, a popkultúrára és az egész képregény-művészetre.

SZÉLSŐSÉGEK, HÉTKÖZNAPOK

A japán képregény másik oldala az igazi hardcore manga, melyet találóan leginkább William S. Burroughs, A meztelen ebédre vonatkozó kijelentésének („Mivel a könyv ezzel az egészségügyi problémával foglalkozik, szükségszerűen brutális, obszcén és visszataszító„) Kubiszyn Viktor (a japán képregények egyik hazai szakértője) által átdolgozott mondata ír le: „Mivel a hardcore manga az emberi faj sötétebb oldaláról szól, szükségszerűen brutális, visszataszító és obszcén...". Ennek első vetülete a hentai, a japán pornó-képregény, ami további alműfajokra bontható, attól függően, hogy az aktus milyen beállítottságú emberek, vagy „dolgok" (szörny, robot stb.) között jön létre. A hentai jól követi a pornó műfaji kötöttségeit, hiszen nem csupán az aktusra koncentrál, azt minden esetben valamilyen népszerű zsáner keretei közé helyezi: sci-fi, kaland, horror, krimi. A manga végleteit a nem egyszer a betiltás határait súroló hardcore horrorok jelentik. A történetek itt kegyetlenek és sokkolóak, ami nem elsősorban a durva vizuális megjelenítésnek köszönhető, hanem az írók által összehozott motivációk és ok-okozati rendszer feszültségre hegyezett feltárásából.

Nem csak a helyes lánykák miatt rajongunk a mangák iránt. De tény, sokat dobnak a dolgon...

A Manga azonban – hiába akarják sokan, sokszor úgy beállítani – nem csak az erotikáról és az erőszakról szól, hiszen gyakorlatilag a hétköznapi élet szinte minden mozzanata megjelenik rajzos formában, legyen az főzés vagy éppen golf. Ennek köszönhetően a képregény-olvasás legalább olyan mindennapos cselekedet Japánban (szinte bármely korosztály számára), mint ahogy mi kezünkbe veszünk egy napilapot vagy bármilyen más újságot.

VÁR A KELET! OLVASS TE IS!

Ha már úgyis szóba kerültek itt a képregények az elmúlt három számban, akkor éppen itt az ideje, hogy ne csak információkat, két oldalas olvasnivalót, hanem valódi köteteket is biztosítsunk nektek. Éppen ezért játékra invitálunk mindenkit, aki testközelből is szeretne megismerkedni néhány keleti alkotással. Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésre, és még szerencséd is van, akkor egy egész kis csomagot postázunk neked, amelyben a lentebb tárgyalt három kötet és egy bónusz kiadvány is helyet kap. Szóval kár lenne kihagyni ezt a remek alkalmat. Képregényre fel!

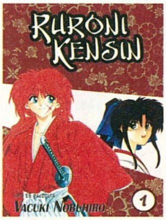
Kérdésünk: **hogyan nevezik azt a manga típust ami kifejezetten 7-18 éves fiúknak szól?**

Megfejtéseiteket 2008. március 31-ig várjuk a **bate@pcguru.hu** e-mail címre.

TAKAHASI CUTOMU: ÉLNI

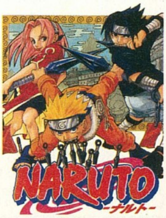
Bizonyos szempontból már az idősebb korosztálynak szóló mű, amely egyszerre szól félelemről, bosszúról, kétségbeesésről, életről és halálról – szép, kimunkált grafikával kisérve.

VACUKI NOBUHIRO: RURORI KENSIN



Egy kellően akciódús és humoros sorozat első kötete, amely egy furcsa idegen kalandjait követi végig Tokióban. Kezdő olvasmánynak ideális, élvezetes és

KISIMOTO MASZASI: NARUTO



Grath egyik kedvenc képregénye, a maga nemében zseniális Naruto, ami egyszerre élvezetes a fiatalok és az idősebbek számára. A hazai piac legjobb darabja.

A WoW ma kikerülhetetlen hivatkozási alap, de vajon mi lesz majd tíz év múlva?

MIT hoz a jövő?

írta · Stöki

Az MMORPG, vagyis az online szerepjáték évek óta a PC egyik túlélőműfaja, a stratégiák mellett ezek a játékok bírnak még valamennyire elevickélni, kiemelkedő anyagi sikereket elérni a virágzónak távolról sem nevezhető PC-s piacon. De mi lesz a nem is olyan távoli jövőben? Annyi bizonyos, hogy a játékiparban tapasztalható legújabb trendek nem fogják érintetlenül hagyni a műfajt.

Nagyon fiatal műfajról van szó, hiszen az első igazi, részletes virtuális világgal rendelkező MMORPG, az Ultima Online alig tíz éve, 1997 szeptemberében jelent meg. Mégis rengeteget változott azóta ez a zsáner, és bizony nem csak technikai értelemben: ma már beszélünk keleti és nyugati stílusú MMORPG-ről, az egyes játékok fizetési modelljeit nézve pedig azt láthatjuk, hogy az üzleti háttérben is végbement egyfajta diverzifikáció: mindenki úgy veszi ki a pénzt a játékosokból, ahogy tudja, de több recept is működőképes. A következő egy-két évben tudjuk, hogy nagyjából milyen online szerepjátékok fognak kijönni. De hogy utána mi lesz, az már spekuláció – olyan spekuláció, amitől egyáltalán nem riadtak vissza például a szakma egyik legjelentősebb rendezvényén, a Game Developers Conference-en. Az idei GDC februárban zajlott le, és az ott megforduló nagyágyúk – többek között Peter Molyneux, Raph Koster és Sid Meier – egyetértettek abban, hogy a jövő játékainak kulcsszavai: online, virtuális világ, közösség. Ezek pedig az MMORPG-kben találkoznak. Persze egy ilyen megállapítással, hogy a jövő az online játékoké, akár többségi tulajdont is szerezhetünk a Spanyolviasz Zrt-ben, de a konferencián azért ennél komolyabb dolgok is elhangzottak, a műfaj jövőjén diskurálva egészen érdekes trendekről lehetett hallani (illetve később olvasni a neten). Következzenek ezek közül a fontosabbak, fenntartva azt, hogy mindez spekuláció, lehet, hogy egyik-másik jóslat nem jön be annyira, mint most látszik.

Raph Koster az online játékok területén a virtuális világok és a közösségek összeolvasztásában látja a jövőt.

A CÉLTALANSÁG HALÁLA

Az például elég biztosnak tűnik, hogy a játékosoknak játék kell, nem csak a puszta online virtuális környezet, vagyis metaverzum. Feladatok, küldetések, célok kellenek nekik, mert a felfedezést egy idő után megunják, illetve egymást sem tudják eléggé lekötni. Jól illusztrálja ezt a Second Life esete: a Linden Lab játéka (bár a „játék" megnevezés nem állja meg a helyét igazán, hiszen, egy alapjaiban ingyenes, de pénzzel könnyen alakítható virtuális környezetről van szó) egy-másfél éve még nagyon menő volt, az IBM-től a Reutersig neves cégek költöztek bele, hogy virtuális irodát tartsanak fenn. Még Frei Tamás is beszámolt a játékról egy tőle megszokottan borzalmas és felszínes, csillióbillió dollárokkal dobálózó riportban. Mára már nagyjából tudjuk, hogy

pünkösdi királyság volt a Second Life felfutása: a nagyjából kétmillió felhasználónak csak töredéke aktív, néhány tízezer ember kóricál a szervereken, a beköltözött cégek irodáinak többsége elhagyatottan áll vagy már meg is szűnt. A videojáték által előidézett flowélmény egyik legfontosabb követelménye, hogy folyamatosan kell valamilyen feladat, kihívás, ami arányban áll a játékos képességeivel – ha ezt nem tudja felmutatni egy MMORPG vagy egy metaverzum, ne számítson sok jóra a jövőben. Még az alkalmi játékosok (avagy casual gamerek, a szerkesztőségi szlengben kazuárok) is igénylik, hogy megmondják, mit kell csinálniuk. Még a Hello Kitty világára épülő MMORPG-ben is vannak küldetések, bár nagyon egyszerűek (például egyik feladat, hogy tíz különböző helyen kell csúszdázni).

„CSINÁLD MAGAD" ONLINE VILÁGOK?

Apropó, kazuárok. Eléggé nyomulnak már most is az alkalmi játékosok a műfajban, egészen biztosan fognak rájuk építeni a jövő MMORPG-i. Ez azért furcsa, mert az online szerepjáték az egyik leginkább hardcore műfajként indult, mégis úgy felhígult, hogy ma már flashben játszható MMORPG-k is léteznek. A casual gamerek minden lehetséges fronton támadnak: a gyerekeknek szóló, Helloy Kitty-szerű játékok (mint például a Barbie Girls vagy a Lego Universe) mellett a felnőttek egyszerű, de látványos pornó-MMORPG-ket és metaverzumokat tartanak el (3Feel, Naughty America). A legvadabb ötletek ezen a piaci szegmensen találhatók, van például horgász-MMORPG, táncos, börtönös és focis metaverzum is. Ezen kívül az igazán hardcore MMORPG-kben is megfigyelhető a nyitás a kazuárok felé: egyre inkább szempont az egyértelmű irányíthatóság, az egyszerű, akciósabb harc, a rövid küldetések és egyáltalán, az alkalmi játékosokra szabott elemek. Ezt a vonalat erősítik azok a szoftverek is, amik a közösségihálózat-oldalakat és metaverzumokat próbálják összehozni. Ilyen például a Habbo Hotel, aminek már cirka nyolcmillió aktív felhasználója van: azt pedig, hogy egy közösségi oldalba milyen könnyű bevinni az apró küldetéseket, feladatokat, és így a játékélményt, a Facebook esetében már láthatjuk. Végezetül egyre több neves szakember (többek között Alvin Toffler futurológus) jövendöli, hogy nagy karriert fognak befutni az egyszerű metaverzum-építő programok, amikkel minden baráti közösség olyan egyszerű kis MMORPG-t tervez magának, amilyet akar. Ugyan tudtommal még nincs ilyen szoftver, de ha tényleg elhajlik ebbe az irányba a műfaj fejlődése, nagyon sok pici metaverzumra lehet számítani, és még egy jelenségre, ami a web 2.0 kapcsán sokszor emlegetett „hosszú farok"-elvet erősíti, vagyis azt, hogy a közösség oroszlánrészt vállal a tartalom (jelen esetben a metaverzumok) gyártásban.

„Chris ma még az orkok pártját fogja, de még öt év és talán egy teljesen új világban veszik el."

MMORPG A SEJTEKBEN

Ez nagyon vad ötletnek tűnhet ma, de lehet még fokozni. A GDC-n több előadást tartott Ray Kurzweil is, akit a mesterséges intelligencia elismert kutatójaként tartanak számon, és híres arról, hogy nem szokta visszafogni az agyát (többek között a lapszkenner és a szöveget beszéddé alakító szintetizátor feltalálásában is részt vett). Kurzweil szerint 2033-ban, tehát alig negyed század múlva a virtuális univerzumok és a valóságos világ összemosódnak majd. A tudós úgy véli, 25 év múlva már lesznek vörösvértest méretű apró számítógépek, amik a szervezetbe ültetve segítenek majd egészségesen tartani a testet. A kutató szerint az apró gépeket a játékipar is kihasználja majd, és olyan játékok készülhetnek, amelyeknek a szimulált környezetét a testben levő számítógépek fogják létrehozni, megfelelően stimulálva az idegrendszert. Kurzweil a processzorok teljesítményének növekedésére és a számítógépek méretének csökkenésére alapozta merész kijelentését, amit rögtön körberöhögtek pár weboldalon. Kurzweil valóban hajlamos arra, hogy elszálljon (jósolta ő már gépek és emberek háborúját is), de a való élet és virtuális világok összefonódása egyre erősebb, az elmúlt években láthattunk arra példákat, hogy olyan világi dolgok, mint a pénzkereset, a spekuláció, vagy akár a bűnözés miként furakodnak be a játékélmény mellé. Hova vezet ez tíz, húsz év múlva, amikor az egész műfaj alig egy évtizedes? Izgalmas időket élünk.

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék) 2G RAM 500G HD, 2600XT **Intel** 104.030 (J&W IP35, DualCore2180) **AMD** 104.580 (J&W JWT-A690G, Athlon64 X2 4800+ EE)
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2G RAM 320GB, GeF 8600 GTS **Intel** 153.270 (Core2 4500, Asus P5K) **AMD** 144.540 (Asus M2N-E SLI, Athlon64 X2 5000+ EE)
Game Pro (erős irodai, multim., felső kat. játék) 2G, 500G HD **8800 GTS**, Creative X-Fi **Intel** 236.250 (Asus P5K, Core2 Duo 6750) **AMD** 225.630 (Gigabyte M57SLI, A64 X2 6000+)
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB RAM **2x 8800 GTS**, 500 G HD (7200.11), Alu ház 850W, X-Fi Ext. Logitech G11+MS SW **Intel** 499.950 (Asus P5K Premium WiFi **Quad 6600**) **AMD** 461.100 (GA-MA770-DS3, **Phenom 9500**)

AKCIÓK (gyári garancia !) ezek már a bruttó árak !
Gainward GeF 9600GT 512 42.900 **8800GS** 38.370
8800GTS 512 M 65.880 8800GT GSample 512M 57.660
MSI 8800GTS OC 512M 75.120 8800GT OC 512M 58.440
Sapphire Radeon HD3870**x2** 1024 96.990 HD3870 512 96.990
AMD X2EE 5000+ B.E. 22.140 4800+ 18.600 3600+ 9.510
Core2 Q6600 quad 51.450 E8200 45.600 E4500 23.640
Kingmax DDR2 1 GB/1066MHz 5.790 1 GB/800MHz 4.590
DDR 1 GB/400 MHz 8.520 512 GB/400MHz 4.680
TP-Link 108 MBps WLAN: Router 7.920 PCI kártya 4.800
Logitech G9 Laser Mouse 14.400 MX Revolution 16.800
Samsung 750GB 32.040 500GB 22.170 320GB 16.980
TÖBB, MINT 200 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

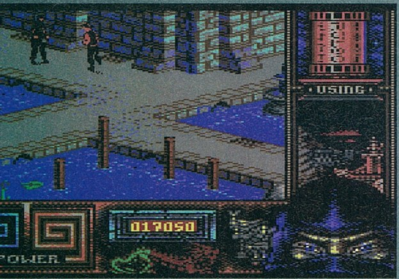
ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

NINJAAAAAAAAA!

írta · Stöki

Mint az előzeteseknél olvashatjátok, hamarosan érkezik a Ninja Gaiden második része, mi más juthatott volna erről eszünkbe, mint a The Last Ninja, a Commodore 64 egyik leghíresebb címszereplője, az utolsó nindzsa, aki azért szerencsére úgy tűnik, nem tartozik a veszélyeztetett fajok közé.

Marc Cale játékipari karrierje egyszerű, különösen ha azt nézzük, hogy milyen hirtelen és gyakori cégváltások szoktak lenni egyik-másik nagyágyú önéletrajzában. Cale nem hűtlen típus: 1984-ben Londonban megalapította a System 3 fejlesztőcéget, és biony ő ott dolgozik mind a mai napig. Igaz, közben volt egy átnevezés (Studio



3) meg egy visszanevezés, de Cale nagyjából azzal foglalkozik ma is, mint húsz éve: egy apró, de patinás fejlesztőcégben készít nem túl bonyolult játékokat. Ma ez elég a megélhetéshez, de a nyolcvanas években a hozzá hasonló zseniális amatőrök még történelmet is tudtak írni.

AZ ELSŐ UTOLSÓ NINDZSA

A cég első sikere az International Karate volt 1986-ban, amivel sikerült is a verekedős játékok trónjára ülni, de a System 3 második fejlesztése, a The Last Ninja egy évvel később még nagyobbat durrant. A külsőségek (csodálatos grafika, a VHS korszakban oly népszerű nindzsás-béfilmes környezet) mellett ezt a – kétdimenziós pályákba beletespedt akciójátékok között szokatlan – játékmenetnek köszönhette. A főszereplő nindzsa izometrikus, három dimenziós teret imitáló terepen mozgott élethű animációval, a pályatervezők pedig ügyesen elkerülték a műfaj nagy ellenségét, az unalmat. Még egy ellenfél talán túl sok lett volna, még egy képernyő talán már túl bonyolulttá tette volna a térképet, de Cale-ék pontosan érezték, mikor kell befejezni egy pályát és tölteni az új helyszínt. Így a The Last Ninja minden idők egyik legszórakoztatóbb verekedős játéka lett, zenéjét (Ben Daglish volt a komponista) pedig mai napig felhasználják a retroőrültek remixeikben (az egyik leghíresebb mixer, Puffy64 egy külön albumot is kiadott a játék zenéinek rockos feldolgozásaiból).

A NINDZSA VISSZATÉR?

A játék több mint tíz platformon kaszált óriásit, egy évvel később pedig a még jobb második résszel mindent sikerült kihozni a C64 képességeiből. 1991-ben aztán a modern környezettől elszakadó, spirituálisabb harmadik rész tette teljessé a trilógiát, miután egy évvel korábban újra kiadták az első két részt Last Ninja Remix néven. 1993-ban felröppent a hír egy negyedik részről is, de a System 3 leállította a projektet. Aztán felröppent a hír 1999-ben is, majd 2003-ban, és azóta nagyjából minden évben akadnak hasonló cikkek, általában valamelyik Ninja Gaident tévesztik össze a Last Ninja 4-gyel. Az igazság az, hogy Cale csapata valóban tervezte a Last Ninja 4-et PS2-re és Xboxra, de lefújták a fejlesztést, állításuk szerint azért, mert a készülő játék nem volt elég jó. Egy tavalyi interjúban azonban Cale belengette a remake lehetőségét: mint mondta, szívesen újrafejlesztené a teljes Last Ninja trilógiát DS-re, Wii-re és PSP-re, ez utóbbi verzióról adott is pár képet a Retrogamer magazinnak. Mivel a System 3 az utóbbi években éppen ilyen remakeek (Impossible Mission, California Games Wii-re) fejlesztéséből él, ez akár még komoly is lehet.

> **“Ninják voltak, ninják vannak, ninják lesznek. Sőt, ninjákat mindenkinek!”**

A mobil szélessáv itt kezdődik

Kezdd a T-Mobile-nál a mobilinternetezést, és 3 hónapon keresztül 0 Ft havi díjért barangolhatsz a világhálón. Az ujjnyi mobilinternet eszköz, a web'n'walk USB Stick is 0 Ft-ért a tiéd lehet. Csatlakoztasd a Sticket asztali vagy hordozható számítógépedhez, és irány az internet.

A havidíj-kedvezményre vonatkozó ajánlat 2008. március 1-jétől 2008. április 30-ig érvényes, Mobilinternet csomagokra vállalt 12 hónapos hűségnyilatkozat aláírása esetén. A márciusban előfizetett Mobilinternet csomagok esetén a kedvezmény június 30-ig, az áprilisban vásárolt Mobilinternet csomagok esetén pedig július 31-ig vehető igénybe. A web'n'walk USB Stick ajánlat 2008. március 1-jétől visszavonásig, vagy a készlet erejéig érvényes. A mobil szélessávba nem értendő bele az EDGE. Az akció további, teljes körű és részletes feltételei, illetve a 3G/HSDPA lefedettségre vonatkozó információk a T-Pontokban, üzleteinkben és ügyfélszolgálatunkon érhetők el: 1430, 06-1/265-9210

T-Mobile. A valódi mobil szélessáv élménye.

www.t-mobile.hu

Játékmentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

SILENT HILL 3

Szevasz!

Elakadtam Silent Hill 3-ban. A kórház 2. emeletén vagyok, és a lift mellett jobbra van egy rejtvény. Tudomásom szerint, a megfejtés a liftajtó kódja. Nem bírom megfejteni. Ráadásul még a végigjátszásotok sem segített. Én easy fokozaton játszom. Ha nem segítesz, akkor ODAMEGYEK!

Dániel

Úgy döntöttem megkíméllek a felesleges fáradozásoktól. Itt a kód: 4639. A rejtvény megoldása pedig, az ajtó közelében található feljegyzés szerint a következő: nyomd meg a gombot, majd jobbra kettővel a következőt, aztán egyet fel, és kettőt le. Logikusan az első számjegy csak 1, 4 vagy 7 lehet (a jobbra kettő miatt, hisz 3-as oszlopokba vannak rendezve a számok). Azt is tudjuk, hogy a harmadik szám miatt, a legfelső sor ki van zárva (innen már nincs „fel"), ugyanígy kizárhatjuk a legalsó sort, mert az egyet fel, kettőt le (negyedik kitétel) itt se működne. Marad a középső sor, ami 4-gyel kezdődik, kettőt jobbra a következő, tehát 6, aztán egyet fel, azaz a 3, és végül kettőt le, ergo 9.

DEVIL MAY CRY 3

Dear PCG team!

Kérdésem van hozzátok a DMC3-mal kapcsolatban. Az 5-ös küldinél mit kell csinálni? Leszedem a madarakat, illetve a bohóckákat, megszerzem a sokkolót, megszerzem a követ, és ... passz! Egy helyen találtam arról a kőről valamit, de ott leszakítottam a hidat (ez baj?).

Kérlek, írjátok le a további instrukciókat.

Előre hálálkodom: Sharpshoter

Kezdem az elején. Bohóc legyak, vissza a toronyba, át a piros dupla ajtón, majd a sárgán be. Itt haladj felfelé, amíg el nem éred azokat a fogaskerékszerű izéket, ahol beilleszthetsz egy tárgyat a fal mellé suvasztott állványba. Az előbbi cselekedettel az alant (negyedik szint) megnyílt részben vedd magadhoz a Vajurát (szigonyszerű tárgy). A Vajurától picit visszafelé (harmadik szinten) lesz egy kék ajtó, innen küzdd el magad a Living Statue Roomig (a szobrokról fogod felismerni a helyszínt). A középső szinten találsz egy kapcsolót, hozd működésbe, majd felvehető lesz a Soul of Steel, illetve kinyílik a földszinten a kék ajtó. Az előbbi ajtón át visszajuthatsz a Chamber of Echoesba, azaz a toronyba, ahol megkezdtük az egész manővert. A legalsó szinten lesz egy sárga, világító kör, ebbe lépj/ugorj bele, és felrepít a legfelső szinthez. Itt a sárga ajtón ki, és mivel nálad van a Soul of Steel, bátran átsétálhatsz a mélység felett.

VAMPIRE: BLOODLINES

Hellosztok!

Segítséget szeretnék kérni a Vampire: The Masquerade – Bloodlines nevű játékkal kapcsolatban. Nem arról van szó, hogy elakadtam, csak arról, hogy a régebbi számban volt teljes játék, magyarosítással. Ezt a DVD-t én elvesztettem, és a honosítást sehonnan nem tudom megszerezni. Jó öreg barátom Google se segít. A kérésem az lenne, hogy nem tudnátok-e pontos linket adni.

Előre is köszönöm! Gábor

A magyaritasok.hu-n az általunk is csatolt béta állapotú honosítás elérhető, de azért fenntartásokkal kezelendő a nevezett pakk, erre anno fel is hívtuk a figyelmet (néhány bug, nem egészen teljes a fordítás stb.). A pontos link, ahonnan letöltheted: tinyurl.com/3ydmkx.

MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

Kedves PC Guru Team!

Az Agatha Christie: Murder on the Orient Express-szel játszom, csak elakadtam, kérlek titeket, mondjátok meg, hol lehet letölteni a végigjátszást.

Thanks: Mllán

Online megnyilatkozásunkon, a nemrég megújult pcguru.hu-n fent van a végigjátszás. A pontos lokációhoz kövesd a tinyurl.com/3dcyhd linket.

JAWS UNLEASHED

Hali Gurusok!

Lenne egy kis problémám. A Jaws Unleashed nevű játékban elakadtam a 2. pályának a legelején. Kérlek, mondjátok meg, hogy mit kell csinálni! Előre is köszi. Dani.

A The Break Out pályán, mint ahogy a cím is mutatja, ki kellene törni a vízi komplexumból. Az akció lényege, hogy a medence szélén sétáló tudóst kapjuk el, de ne rágjuk ketté. A harapásgomb folyamatos nyomvatartása mellett, óvatosan manőverezve vigyük a szerencsétlent a villogó zöld ponthoz, amely azt szimbolizálja, hogy a kapálódzó doki a kódkártyájával megnyitja cápánknak a kivezető utat/ajtót. Aztán hálátlanul fogyasszuk el a félig már úgyis megcsócsált husit, és iszkiri. A pálya további akadályait a charge attack funkcióval tudod leküzdeni.

TRANSFORMERS

Kedves Tika!

A kérdésem a következő lenne: A Transformersben a 2. szinten, a 2. küldetésnél, a negyedik ellenfelet, hogy lehet legyőzni?

Válaszod előre is köszönöm!

Dávid

Amikor hozzávágsz egy tereptárgyat, vagy bármi használhatót – lámpaoszlop, autó, kerítés stb. –, akkor az álca egyszerűen eldől, és fenékre huppan, ekkor rohanj oda, és kapd fel (mint bármilyen más tárgyat), aztán kend hozzá valami jó kemény felülethez a magatehetetlen robotot.

RUNAWAY

A segítségeteket kérem, mert nem tudom, mit kell csinálni a Road Adventure 2. pályáján. Honnan lehet megszerezni a kódot a labor ajtajához? Vagy mit kell csinálni azon a pályán elejétől a végéig?

Nagyon fontos lenne!

Előre is köszi: Zoló

A teljes pálya leírása kicsit zanzásítva. Beszélj dr. Olivaw-val, a keresztet pedig tedd az ajtó melletti polcra. Az asztalról vedd fel az ecsetet és a tisztítószert. Szobából ki, lépcsőn le. Beszélj Willyvel, kapsz egy névjegykártyát. Willy elmegy telefonálni (a lezárt részlegbe), Te addig nézd meg a maja kiállítást. Beszélj újra Willyvel, majd a labor kódpaneljére kend rá a színtelen tisztítószert. Az emeleten lévő telefonról a névjegykártya segítségével hívd fel Willyt, majd menj vissza a kiállításhoz. Aztán vissza a labor ajtajához és a restaurátor

ecsetjével láthatóvá válnak Willy ujjlenyomatai, azaz a számok. A kombináció egyébként: 8137. A széf odabenn nem nyílik, tehát vedd fel a kulcsot, menj Clive szobájába, ahol az íróasztalán a könyvek alatt a titkos rekeszt az előbbi kulccsal nyisd ki, és vedd magadhoz a hangrögzítőt. A cucc segítségével rögzítsd dr. Olivaw hangját. A lemerült elemeket a labor falán lógó merítőkanállal merítsd bele a nitrogénbe, aztán játszd le a felvételt, vedd ki a maszkot. A játék elején a feszület helyett hozzánk került maja tárggyal piszkáld ki a rubint a maszkból, majd tedd bele dr. Olivaw analizálójába. A dokinak ezután kávé kell. Beszélj Willyvel, aztán a kiállítás középső szobra elől szedd ki a kávészemeket. Beszélj újra Willyvel, majd daráld meg az emeleten, az esztergagépen az imént begyűjtött kávészemre hajazó dolgot. A változatosság kedvéért megint beszélj Willyvel, aztán az emeleten a kukából szedd ki a zacskót, és így már Willy hajlandó lesz feltölteni a kávéautomatát. Innentől, pedig már minden sínen lesz.

SPLINTER CELL

Hi Guru Team!
Elakadtam a Splinter Cellben, a második pályán (a training után). Ott valahol van egy ház, és ott van két bűnöző. Leütöm őket, és a kódos ajtónál kéri a kódot, de nem lehet a betörőket kikérdezni. Hol lehet megszerezni, és mi a kód?
Előre is köszönöm: sharkzsolt

A hátsó szobában a falon látsz egy furcsán felakasztott képet, a mögött lesz a megoldás. Egyébként a kód: 091772.

SUFFERING 2

Sziasztok!
A The Suffering Ties That Bind című játékban akadtam el. Az 5. pályán (Unholy Burden), amikor eljutok oda, hogy ki van írva, hogy Myssionari, ott megölök három szörnyet, felmegyek a leszakadt létrán, megyek egy keveset, és ott jön két szörny. Azokat megölöm, és a második kiégeti az egyik rácsos ajtót (ott jön be). Ott kimegyek, felmegyek a szemetes-konténerre, onnét a háztetőre, ott megölök egy szörnyet. Ezután mit kell tenni?
Hű olvasótok: Álmos.

Ha összeszedted a cuccot abból a szobából, ahonnan az utolsó szörny előugrott, akkor mássz vissza a tetőre. Innen ugorj le a sikátorba, és balra lesz egy fém láda, na ezt húzd oda a szellőzőaknához...

GEARS OF WAR

Kedves PC Guru!
Két rövid kérdésem lenne:
1. A GoW-ban a legutolsó pályán (Pale Horse), hogy kell kinyírni a nagydarab fickót?
2. A Bioshockban, hogy kell a fényképezőgépet használni (melyik gombbal, mert nem találtam a key bindings között)?
Előre köszönöm a választ: Tomi

1. A legfontosabb, hogy rögtön az összecsapás kezdetén, húzódj be a legelső blokk mögé, ami még a fényben van, és ne mozdulj el a fedezékből. Raam tábornok krylleket használ pajzsnak (ezért fontos a fényben maradni), szóval, amikor a kryll-pajzs összeáll a torque bow-val (robbanó nyílra hajazó készülék), vagy ha már közelebb ért, akkor gránátokkal tudod ezt a fekete golyóálló felhőt szétoszlatni. Ha védtelenné vált, akkor pedig a mesterlövészpuskával vigyél be minél több találatot a fejére.
2. Emlékeim szerint a tűzgombbal lehet fotografálni, viszont fontos megemlíteni, hogy az apparátba ugyanúgy muníció, értsd film kell, mint a többi fegyverbe. Filmet az automatákból szerezhetsz.

AMERICA'S ARMY

Szevasztok!
Az America's Armyban, hogyan lehet training módban elérni a Basicen kívüli többi módot? A lőgyakorlatot (marksman) már megcsináltam, és azt mondta a gép, hogy átmentem, de még mindig azt írja ki a többire, hogy „Not available".
Dani

A Basic rész többi gyakorlatát is csináld meg: Obstacle Course, U.S. Weapons Familiarization és Shoot House, addig nem mehetsz a szakirányú képzésekre. Illetve mindenképp hozz létre egy accountot (Personnel Jacket – Create Account), ha eddig még nem tetted volna meg, különben nem mentődnek el a már elvégzett eredményeid, és szintén nem tudsz továbblépni. A mesterlövész kurzus egyébként szinthez is van kötve, itt a Marksmanship Training-en 36 találat felett kell teljesíteni. Továbbá ajánlom figyelmedbe a www.aao.hu oldalt, ugyanis elég sok hasznos információt tartalmaz, speciel a training részt kifejezetten mélyen taglalja.

FABLE

Hi Tika!
Három kérésem lenne:
Egy honlap kellene, ahol a Fable-hez és a KOTOR 1-hez magyarosítást tudok leszedni?
Előre is kösz:
piszkos13

A magyaritasok.hu-n ott figyel mind a kettő, a Fable linkje tinyurl.com/34ovgd, KOTOR-é pedig tinyurl.com/38dacd.

Segítségedet kérem, ha lehetne a Fable: The Lost Chaptershez. A probléma a következő: amikor fel kell keresni a bandita boszorkányt, nem tudok mit csinálni, mert amikor belopakodom, akkor a ruhát nem tudom felvenni, mert leölnek a banditák. Meg, ha tudsz, akkor írd meg nekem, hogy lehet savegamet berakni, és hova kell bemásolni a cuccokat pls. Illetve egy linket kérhetnék egy olya trainerhez, vagy kódokat, és a leírást, hogy hogyan kell aktiválni...
Rendszeres előfizetőtök már 3 éve:
Milcsi

Ha ez a Find the Bandit Seerees küldetés, akkor az Abandoned Roadon mindenképp végig kell küzdened magad, a ládákból összeszedhető teljes banditaszerkót pedig csak az etap legvégén, a kapu előtt húzd magadra, mert előtte teljesen hasztalan. Ezt az álöltözetet echte a kapun való áthaladáshoz, és Twinblade táborában való téblábolásához találták ki, de amikor Twinblade közvetlen közelébe akarsz jutni, akkor már a ruha sem lesz elég önmagában, vagy a tűznél az orgyilkosokat kell lefizetned, vagy ki kell engedni a rabokat...

A mentést a C:\Documentum and Setting\ "felhasználónév"\My games\Fable\"Karakter neve"\Save mappába lehet bemásolni. Előtte azért egy új karakterrel csinálj Hero save-et.

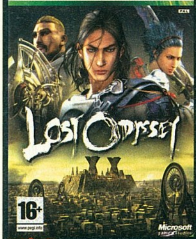
Cheat nincs a Fablehoz tudomásom szerint, trainert viszont a tinyurl.com/2l4blw oldalról tölthetsz le. Működése pedig a következő, indítsd el a trainert még a játék előtt, majd magát a játékot, és a Fable-ban a funkciógombokkal (F1-F9) tudod előhozni a doksiban leírt jóságokat.

UNREAL TOURNAMENT 3

Hello Guru!
Végigtoltam az Unrealt, és sok karaktert már engedélyez is. Csakhogy négy karaktert nem tudom, hogy kell megszerezni: Lauren és Ariel az Axontól, a Krallok hiányzó negyedik tagja (a főnökük), és a Necrisektől egy női karaktert (nem Akashát).
Játsszam végig újra a játékot másképp?
StalkerHun

Újra bizony, és válaszd mindig a második lehetőséget, az összes küldetésnél, minden fejezetben. Majd minden Deatmatch-ben győzd le az aktuális főnököt, és akkor hozzájutsz a kiszemelt karakterekhez. Illetve, ha a Customize Character (Options rész-Player menüpont) unlock code részébe beírod, hogy phayder, akkor Alannát, a jihan kóddal pedig Arielt tudod elővarázsolni.

% pc guru XBOX 360 XBOX LIVE



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ MISTWALKER ÉS FEEL+
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER NINCS

LOST ODYSSEY

ELVESZVE LENNI JÓ

Mindenféle kitérő meg másodlagos dolog boncolgatása helyett inkább azzal kezdeném, ami engem a legjobban megérintett a Lost Odyssey kapcsán: ez talán az első játék, mely történetét tekintve leginkább az érzelmekre épít. Megindító és lelkesítő jelenetek váltják egymást, a karakterek közti viszony teljesen emberi, még akkor is, ha az eléjük álló problémák különlegesek is.

HALHATATLANNAK LENNI NEM JÓ

Már az első hírek óta tudjuk, hogy a játék központi alakja, Kaim egy tekintetben különlegesnek számít: ő ugyanis halhatatlan, és már ezer év óta tengeti életét a világban vándorolva. Bár ez első hallásra remek képességnek tűnik, de ő ennek inkább a sötét oldalát látja: emlékei szinte kivétel nélkül eltűntek, az egyetlen visszatérő kép, hogy lánya lezuhan egy szikláról. A felvezetés rendkívül látványos, ám utána kicsit leül a játék, egészen addig, amíg meg nem bíznak minket, hogy derítsük fel, mi a fene is történt egy mágikus kutatásokat végző telepen.

Innentől kezdve egyre mélyebbre merülünk a nagy ívű japán szerepjátékoktól mostanában megszokott, politikai intrikákkal, árulásokkal, országok közti gyűlölettel bőven megterhelt sztoriba. A lényeg azonban nem ezen van, hisz szinte az első perctől kezdve lehet sejteni, hogy ki is a főgonosz, és melyik karakter fog később csatlakozni kompániánkhoz. A sztori azonban még helyenkénti klisféssége ellenére is magával ragadó, és nincsenek benne blőd fordulatok. Ezen alapra azonban remek érzékkel építkeztek a designerek. A központi karakterek példátlan kidolgozásúak; a legjobb jeleneteket, fordulatokat nem fogom elrontani, de annyit ígérhetek, hogy a mogorva Kaim bő tíz játékóra alatt hatalmas változásokon megy keresztül.

És, mint mondtam, a játék meglehetősen érzelmes, ami meglehetősen furcsa – de szerencsére nem azért, mert rosszul csinálták meg, hanem azért, mert ezt egyszerűen még nem szokhattuk meg a játékoktól. Nem olyan dolgokról van szó, mint hogy megölünk-e valakit, hanem hogy gyerekek hogyan dolgozzák fel anyjuk halálát, hogy mit tesz az emberrel az évtizedes egyedüllét, hogy menynyire megvisel valakit, ha ellopják az emlékeit. A hangulatot csak tovább növelik Kaim feltörő emlékei, melyek animált háttérképekkel és zenével megbolondított szövegek, sokszor 15-20 oldalon keresztül (bár furán hangzik talán ez egy játékban, de csodásan megírt hangulatbomba mind!).

NEM CSAK A SÍRÁS

Persze ezen egyedi, és szerintem formabontó dolgok mellett a Lost Odyssey játékmenetében egy remekül összerakott, klasszikus szerkezetű japán RPG. Viszonylag lineáris úton megyünk tehát előre, megjárunk majd sivatagot és erdőt, hegyeket és tengerpartokat, felkeresünk rengeteg várost és barlangot, no és persze részt veszünk millió random harcban.

Utóbbiak azonban a legkevésbé sem idegesítőek, aminek elérése már önmagában is csodálatra méltó teljesítmény. A rendszer ugyanis úgy működik, hogy minden helyen meg van határozva, hogy meddig lehet ott fejlődni, azon túl csak 1 XP-t kapnak a karakterek leölt szörnyenként. Az új „szintlimitig" azonban alig néhány csata alatt fel lehet erősödni, tehát gyakorlatilag ezzel kiküszöbölték a tápolás lehetőségét, szükségességét.

Csapatunkban többek között egy király és egy királynő (a képen) is részt vesz

Klasszikus japán RPG, teljesen emberi hősökkel és rendkívüli nehézségi fokozattal!

és még ezer másik kiemelt szerep jutott. Majdnem minden ellenfél rendelkezik valami ilyen trükkel, és már alapból is elég kemények lettek – aminek az az eredménye, hogy minden csata során oda kell figyelnünk.

A Lost Odyssey kellemesen hosszú, minimum 40 óra, achievement-vadászoknak pedig még hosszabb idő, mire mindent kihoznak belőle, mindent felderítenek. A játék szerencsére nem olyan könnyű, mint az ugyanettől a csapattól érkezett Blue Dragon volt, és bár van benne pár felesleges rész (lopakodás, gyűjtögetés), de ezek szerencsére nem tartanak sokáig. A Lost Odyssey az év első meglepetése, mert ugyan játékmenetét illetően csak kis újításokkal rendelkezik, viszont hangulata, karakterei, emocionális töltete miatt kategóriájának egyik legjobbja lett. Néhány jelenete örökre beleégett emlékezetünkbe – és ennél többet egy játék nemigen tud elérni…

Karakteres HŐSÖK

Mivel mind a nyolc játszható karakter bemutatása komoly poénok lelövését jelenti, csak a kezdő trióval foglalkozunk itt. Kaim a központi alakok közül is kiemelkedik, ő az ezeréves hős, aki emlékek nélkül, lánya és felesége hiányától sújtva céltalanul járja a világot. A halhatatlan Seth szintén elveszített valakit a régmúltban, de ő ezt nem mogorvaságba fojtja, hanem próbál vidáman viszonyulni a világhoz. Persze ott van Jansen is, a legszórakoztatóbb figura a brancsban. A nagy kaland indulásakor például két óra késéssel, tökrészegen, három prostit ölelgetve jelenik meg. Később persze ő is komolyodik, de cinikus beszólásai a játék során rengetegszer csalnak mosolyt az arcunkra.

Érdekes még, hogy karaktereink milyen szimbiotikus kapcsolatban állnak egymással. Lesznek halandó karaktereink, akik szimplán, szintlépésekkor tanulnak új képességeket, plusz feladhatunk rájuk egy ékszert, ami szintén valami extra tudással ruházza fel őket. A halhatatlanok viszont erre nem képesek, ők a velük egy csatában részt vevő halandóktól tanulják el a képességeiket, plusz az ékszerekből is el tudják tanulni az extrákat. Náluk viszont határt képez a képesség-helyek szűkös száma, no meg az is, hogy a tanuláshoz az adott halandó karakternek is a csatában kell lennie – márpedig nem mindegy, hogy kivel töltjük fel az ötfős seregünket. Hiszen a halhatatlanoknak van egy nagy előnye: nem tudnak meghalni.

A csatának még van néhány extrája, például a hátsó sorba rakott karaktereket védik az előttük állók, az alap támadásokat erősíthetjük jó időzítéssel, ráadásul a státuszváltozásoknak, mint a mérgezés, a szédülés

pc guru

AMI JÓ
Végre egy érzelmekkel teli, de nem röhejes játék

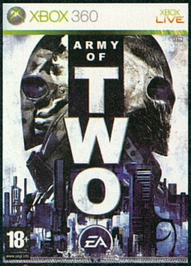
ÉS AMI NEM...
Az első három óra hihetetlenül pocsék

GRAFIKA	08	Helyenként csodás, helyenként PS2-t idéz
HANG	09	Nobuo Uematsu újabb remekműve
JÁTSZHATÓSÁG	10	Baromi nehéz, de élvezetes
ÉLETTARTAM	09	Kellően hosszú, mellékküldetésekkel

ÖSSZEGZÉS: A Lost Odyssey sokkal jobb, mint amire számítottunk, hiszen legjobb részei csak a második lemezen (négy DVD-n jelent meg) sejlenek fel. Aki szereti a japán RPG-ket, az jó eséllyel új kedvencet fog találni. Ráadásul azt is meg kell említeni, hogy e játékban vannak a legjobban kitalált szörnyek: mind kinézetüket, mind taktikájukat illetően.

INDEX: 90%

pc guru



info

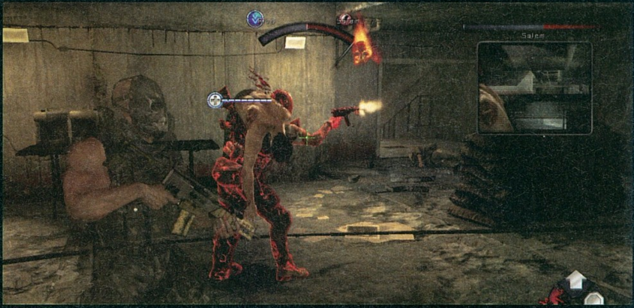
KIADÓ	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ	EA MONTREAL
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MULTIPLAYER	4 JÁTÉKOS

pc guru GOLD

ARMY OF TWO

KÉTFŐS SEREG MEGBÍZÓT KERES

Jó fél évvel ezelőtt Grath-tel már volt szerencsénk játszani az Army of Two bétaváltozatával. Az akkor tapasztaltak azonban szinte egy életre elvették a kedvünket a dologtól. A bugos pályák, szörnyű járműves részek és a buta mesterséges intelligencia teljesen kikészített minket, éppen ezért a végleges játék tesztelését az utolsó pillanatra halasztottuk. Utóbb be kell látnunk, ok nélkül. A végleges Army of Two „személyében" ugyanis egy teljesen megújult játékkal találkoztunk, ami eredeti, kihívást jelentő és okos elemekkel bővült.



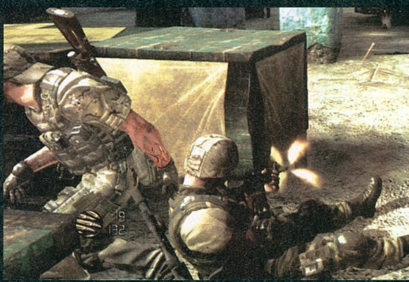
Az Army of Two rengeteget fejlődött a bétaverzió óta, így alaposan meglepett minket!

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Az Army of Two egyedül játszva egy jó, de semmi esetre sem kiemelkedő játék. Ketten, kooperatív módban azonban olyan élményt nyújt, amivel eddig nemigen találkozhattunk. Sokakban felmerül a kérdés, hogy ebben a játékmódban jobb-e, mint az etalonnak számító Halo 3. Egyszerű válasz nincs, hiszen a két program teljesen más! Persze nem olyan monumentális, mint a Halo, de sokszor talán taktikusabb, talán jobban egymásra vagyunk utalva, mint a hasonló játékokban. Ennek az egyik oka az „aggro" bevezetése, aminek a lényege, hogy az egyik játékos a folyamatos fedező tűzzel teljesen magára vonhatja az ellenfél figyelmét, így a másik észrevétlenül rohanhat a vonalak mögé. Eszméletlen jó érzés volt egymást segítve kijátszani az ellent, legyőzni a gonoszokat, halottnak tettetni magunkat (igen itt ezt is lehet, és működik is), amíg fel nem épülünk sérüléseinkből. A súlyosan sérült bajtársunk egy ideig agonizál, ekkor odarohanhatunk hozzá és fedezékbe húzhatjuk, míg az vonszolás közben is képes lövéseket leadni. A fedezékben aztán elláthatjuk a sebeit, és együtt folytathatjuk a küldetést. A pályákon elszórt tárgyak

A kimaradt JELENETEK

Amikor a 2006-os E3-on először megpillantottuk az Army of Two-t, az még egy teljesen más játék volt. A két, teljesen őrült főszereplőt és a tenger közepén hánykolódó hajón játszódó küldetést leszámítva nem sok dolog maradt változatlan azóta. Akkor például még sok járműves rész volt benne (ezek még a tavaly októberi bétában is szerepeltek - és rosszabbak voltak, mint a Blacksite hasonló jelenetei), ráadásul a fő reklámszöveg a teljesen emberien viselkedő társ volt. Azt akkor még hangokkal lehetett vezérelni, és ez tényleg működött is - úgyhogy elképzelni sem tudjuk, hogy miért vágták ki a végleges verzióból. Igaz, társunk most is intelligens, de akkor annyira emberi volt, hogy néha ellenke-



A fegyverek aranyszínűvé festése, drágakövel kirakása tízezer dollárba kerül...

ugyancsak használhatók. A kocsiról lekapott ajtó mögé bújva fedezékből araszolhatunk előre, míg társunk a vállunkat fogva szorosan mögénk lapulva fedezékből adhatja le a lövéseit. A pajzs azonban sérül, így bizonyos idő elteltével más fedezék után kell majd néznünk.

Mindezek mellett a program rá is kényszerít az együttműködésre. Egyes küldetésekben tandem siklóernyőzünk, ahol egyikünk az ernyőt irányítja, míg másikunk távcsöves puskával mér csapást. Ugyancsak ilyen koop elem, amikor egy terem, vagy nagyobb tér közepén a két hős egymásnak háttal elkezd forogni. Az idő ekkor lelassul, van idő célozni és a „bullet time" módban lekaszálni mindenkit, aki az életünkre tör.

Az Army of Two tehát egy kifejezetten kétfős multiplayerre teremtett játék. A pályatervezés minden eleme valamilyen egyedi megoldásért kiált. Ha kedvünk van, bakot tartva egy hatalmas kőfal mögül tüzelhetünk, miközben az analóg karral az alsó társ felle emelgeti a bajtársat, ha akarjuk, felhúzzuk magunkat egy stratégiailag fontos pontra, ha akarunk

zett is, sőt, ha benne hagytuk a kulimászban, és valahogy mégis túlélte, egy hatalmas sallert is lekevert hősünknek. Igaz, ez valamilyen szinten ma is megvan, hisz koop módban bizony "nevelhetjük" így haverunkat...

aggrózva csaljuk tőrbe az ellenfeleket. Szuper érzés, nagyszerű lehetőségek melyek képesek arra, hogy feledtessék a program kisebb nagyobb hibáit.

KÉPEK ÉS HANGOK

Az Army of Two nagyszerűen néz ki. Persze nem egy Crysis de a célnak éppen megfelel. A szinkronhangok tökéletesek, a zene szuper az átvezető mozik kellőképpen brutálisak. A hangulat tehát megkérdőjelezhetetlen. A kérdés csak az maradt, hogy kellő kihívást nyújt-e a játék. A válasz egyértelműen igen. Két tapasztalt játékosnak is gyakran meggyűlt a baja az ellenfelekkel úgy, hogy a legnehezebb fokozatot egyelőre ki sem próbálhattuk, ugyanis ez az opció csak a normál végigjátszás után nyílik meg. A mesterséges intelligencia tehát nagyszerűen működik. Az ellenfelek okosan dolgoznak, összejátszanak, elterelik a figyelmünket, és sunyi módon észrevétlenül lopóznak mögénk.

Mivel zsoldosok vagyunk, a küldetések teljesítése közben lelőtt ellenfelek és az extra feladatok teljesítése miatt pénzt kapunk. A felvett összeget az arzenálunk fejlesztésére fordíthatjuk. Az egy egyszerű AK 47-esből pillanatok alatt egy pajzzsal ellátott nagyobb tárral és gránátvetővel rendelkező és pontosabban lövő mordályt varázsolhatunk. Az í re a pontot pedig a méregdrága ultragiccses aranyozott felülettel tehetjük fel.

Ugyan a régebben beígért dolgok közül pár – mint a hanggal irányítható társ – elmaradt, de a borzalmas járműves részeket is kivágták, úgyhogy ez döntetlen. Minden másban viszont rengeteget javult a játék, és teljesen magával ragadott minket – még ha a négyfős, két csapatot egymás ellen állító multi nem is vált be nálunk. Ez is egy kellemes meglepetés!

pc guru

AMI JÓ
Kooperatív módban zseniális

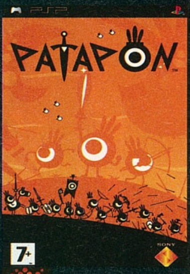
ÉS AMI NEM...
Egyedül játszva viszont beunalmasodhat

GRAFIKA	08	Néha csodás, néha középszerű
HANG	07	Semmi extra ezen a téren
JÁTSZHATÓSÁG	09	Single, online/offline koop, multi
ÉLETTARTAM	09	Intelligens, taktikát igénylő, remek!

ÖSSZEGZÉS: Az Army of Two egy kiváló játék. Az egyjátékos mód koopban a legélvezetesebb, így ha teheted, barátoddal vállvetve ess neki a feladatoknak. Apróbb hibái ellenére igazi meglepetésjáték nagyszerű hangulattal és erőpróbáló kihívással! Próbáld ki!

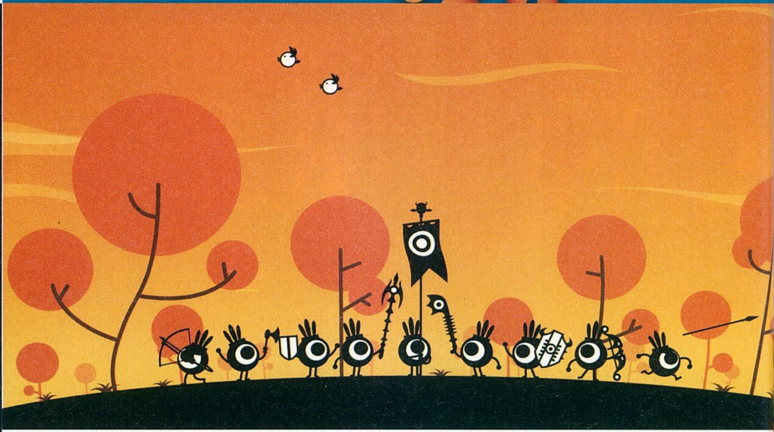
INDEX: 90%

pc guru



INFO

KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	SONY JAPAN
PLATFORM	PSP
ONLINE	NINCS



pc guru KING

PATAPON

A LEGKAJLÁBB JÁTÉK

Pata-pata-pata-pon! pon-pon-pata-pon! Ezeket a szavakat látva biztos azt gondoljátok, hogy megőrültem. Nem is hibáztatok senkit, hiszen ha valaki azt mondja nekem, hogy egy hete egy militáris dobszimulátorral játszik, azaz egy ütős hangszer segítségével kommandírozza az egyszeműekből álló hordáit, én is annak tartanám. Egészen addig, amíg kezembe nem venném, és ki nem próbálnám a Loco Roco készítőinek legújabb játékát.

A JAPÁN ZSENIK

A Patapon számomra már most az év meglepetésjátéka. Nagyszerű látvány, király zene és addiktív játékmenet. Az egyszerűség és az eredetiség diadala – legalábbis első ránézésre.

A játék lényege, hogy négy taktusból álló hadi parancsainkat a háttérzene ritmusára eldoboljuk. A hangok hallatán seregünk követi utasításainkat. Az négyzet gomb a „pata", a kör a „pon" a háromszög pedig a „chaka" hangnak felel meg, az X gombbal pedig a varázslatainkat üthetjük be. A pata-pata-pata-pon az előre, a pon-pon-pata-pon pedig a támadás. Ha ezeket egymás után leütjük, a horda megindul és elkezdi ütni az ellent, aki persze visszatámad ám ütései a chaka-chaka-pata-pon dobszólóval levédhetőek. Ennyi! Furcsa, de mindez jó, sőt fantasztikus. A zene dübörög, a játékos mindig tesz valamit, a tíz hibátlanul ritmusra bevitt dobszóló után extra lelkes módba kerülünk, amiben messzebb dobunk, nagyobbat ütünk, és pajzsaink többet fognak fel az ellen találataiból.

Bár a játék egyszerűnek tűnik, a kihívás mégis emberpróbálóra sikeredett így nem árt a már teljesített pályákra visszamenni és tápolni. Az újonnan szerzett zsákmányokból egyre több és egyre jobban felszerelt kis lényt kelthetünk életre. A hergelő szólók mellett néha szükségünk lesz varázslatok eldobolására is. Mindehhez először meg kell szerezni a hozzájuk szükséges dobot, amin az egyszerűség kedvéért csak az X gombbal ügyeskedhetünk. A forró sivatagos pályán például esőt kell fakasztanunk, hogy csenevész katonáink ne perzselődjenek halálra (tipprovat: ezt a chaka parancs megszerzése után a legelső pályán tudjuk kidobolni).

Bár első ránézésre mókás mesejátéknak tűnhet, a Patapon egy vérbeli taktikai program!

HA TETSZETT A LOCO ROCO...

...akkor a Patapon a te játékod. Igazából nem lehet belekötni. Minden eleme profi és egyedi. Az év első letehetetlen alkotása a kézi konzolokon, amit hamarosan a God of War és a Crisis Core követ – a PSP eddigi legjobb korszaka indult be a Pataponnal!

Az egyszeműek élete nem csak játék és mese - ez csak egy a millió szörnyeteg közül, akiket le kell győznünk...

pc guru

AMI JÓ
Teljesen egyedi játékstílus, remek zenével

ÉS AMI NEM...
Néha kifejezetten nehéz

GRAFIKA	09	Egyedi, csodálatos stílussal
HANG	10	A játék lelke, és ez is mesés
JÁTSZHATÓSÁG	08	Meglepően tartalmas
ÉLETTARTAM	08	Pár óra után már az ütemmel élünk

ÖSSZEGZÉS: Stílusos és egyedi alkotás, ahogy a Loco Roco készítőitől azt el is vártuk. A dobszólókkal életre keltett bagázs pillanatok alatt jó kedvre derít, kivéve, amikor elakadunk valami meglepően összetett kihívásnál. Pata-pata-pata-pon!

INDEX: 95%

pc guru

INFO

KIADÓ	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ	EA CANADA
PLATFORM	XBOX360, PS3
ONLINE	4 JÁTÉKOS

pc guru BRONZE

FIFA STREET 3

LE AZ UTCÁRA, KI A TÉRRE!

A FIFA Street széria bevallottan inkább hasonlít a focisztárok főszereplésével készült reklámokra, mint a valódi focira. Gyep helyett valami városi terepen játszunk, a légiónyi focista helyett a kapus mellett csak négyen vannak a csapatban, és nincs bedobás, les, vagy éppen bíró. Van a labda, van az ellenfél kapuja, a képlet ilyen egyszerű.

A legnagyobb baj, hogy maga a játék is ilyen egyszerű lett. Nincs azzal semmi baj, hogy végre az EA visszatér a remek FIFA '96-ban debütált teremfocihoz (merthogy arról van itt is szó, hiába nem teremben játszunk), a fő gond az, hogy a harmadik résznek semmi mélysége nincs. Nincsenek például különféle játékmódok, nem lehet csapatot, játékost kreálni, nem lehet évadot játszani. Vagy egyes meccseket játszunk, vagy a Challenge-eknek nevezett metódust választjuk, ami tulajdonképpen 2-7 ilyen meccs egymás után. Az egyetlen eltérés ezek között, hogy éppen X gól, Y gólos előny vagy Z perc után zárul-e a küzdelem.

A játékmenet sem egy túl összetett dolog. A lényeg az, hogy trükkökkel (a jobb karral cselezünk, egy gombbal pedig dekázgatunk) fel kell tölteni a gamebreaker mércét a képernyő tetején. Ha ez megvan, aktiválhatjuk ezt, ilyenkor a kép fekete-fehérre vált, embereink pedig megtáltosodnak. Ez leírva talán jól hangzik, a gyakorlatban abszolút el lett baltázva. Ha a saját kapunk előtt trükközünk, pikk-pakk feltölthetjük a gamebreakert, az meg olyan erős, hogy két-három gólt minimum szerzünk a hatása alatt. Így a gép ellen semmi gondunk nem lesz, de ez teljesen elrontja a multiplayer küzdelmeket is.

Az ebben a számunkban tesztelt konzoljátékok mindegyikét megnyerheted. Lapozd fel a levrovot!

Hiába néz ki amúgy a játék remekül, hiába lehet a falon futni és hiába reagál a pompás érzékkel összeállított zenei anyag az eseményekre tekintettel (a számok üteme a pályán zajló dolgoktól függően lassul és gyorsul), a játék annyira sekélyes, hogy az szinte értékelhetetlen. Féláron talán megértőbbek lettünk volna, de hát ez így szinte rablás. Nem értem, hogy miért nincs karrier-mód, hogy miért szakadnak meg ilyen sűrűn az online meccsek, hogy miért látsz mindent a játékból már az első meccsen. Az EA sportjátékainak „utcai" feldolgozásai eddig jól sültek el, a FIFA Street 3 viszont mind a FIFA-k, mint a Streetek megcsúfolása…

pc guru

AMI JÓ
Az első pár meccs szórakoztató

ÉS AMI NEM...
Az első pár meccs borzalmasan unalmas

GRAFIKA	07	Közelről szép, de nem onnan játszunk…
HANG	08	Pompásan illeszkedik a játékhoz
JÁTSZHATÓSÁG	02	Szimpla meccseken kívül semmit nem tud
ÉLETTARTAM	07	Borzalmasan könnyű

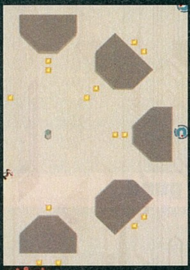
ÖSSZEGZÉS: A FIFA Street 3 olyan, mintha egy minijáték lenne valamelyik „rendes" FIFA játékban, hisz gyakorlatilag nincsenek benne játékmódok… Ez már azért is furcsa, mert a hasonló stílusú NBA Street-széria teljesértékű játékokból áll, melyek még az alap sorozatnál is jobbak.

INDEX: 40%

Xbox Arcade + PlayStation Network

Ez a hónap is jól alakult a konzolokon apró játékokat letölteni szeretők számára, hisz mindkét platformon voltak említésre méltó címek. Xbox 360-on az N+ és a Triggerheart Exelica, míg PS3-on a Pixeljunk Monsters hozott vidám perceket. Utóbbi egyszerűen zseniális feldolgozása a flash-formátumban régóta létező toronyépítős taktikai játékoknak, méghozzá gyönyörű grafikával és kooperatív-móddal ellátva. Nincs mese, ez a PS3 eddigi legjobb "kis" játéka. A másik oldalon két régi ismerős köszönhetünk, hiszen az N egy régebbi, ingyenes Flash-játék hihetetlenül felturbózott változata, a Triggerheart pedig Dreamcastról lehet ismerős. No nem azért, mert eljutott volna Japánon kívülre is, hanem mert ez volt a Sega utolsó gépének utolsó megjelent játéka, és ez elég sok figyelmet irányított az amúgy középszerű alkotásra. A stílust kedvelő játékosként pedig tovább várunk az isteni Ikarugára...

pc guru



info

KIADÓ	METANET
FEJLESZTŐ	SLICK
ÁRA	800 MS PONT

08/10

N+

Az N című flashjáték talán sokaknak ismerős, hiszen rengeteg díjat nyert. Ez nem is csoda, hiszen a – fejlesztők állítása szerint – megtörtént eseményeken alapuló játék a nindzsák és a pusztítása programozott robotok küzdelmét csodálatosan mutatja be. Hősünk N, a nindzsa, akinek a legkülönfélébb alakú pályákon kell átszaladnia, arra ügyelve, hogy ne purcanjon ki. A halál viszont ezer alakban leselkedik hősünkre, lesznek bombák, lövegtornyok, lézerek, rakétavetők, járőröző sokkolók, zúzófalak és minden, amit csak egy szadista pályatervező ki tud találni. A minimalista grafikával felvértezett platformjátékban 450 pálya várja az érdeklődőket – minden szint egyetlen képernyőből áll, a cél mindenhol, hogy elérjük a kulcsot, majd az ajtót – és ha nem remeg a kezünk, legfeljebb egy perc alatt át lehet rajtuk jutni. Itt azonban ez csak ritkán fog sikerülni, legalábbis az első ötven pálya után. Ott már ki kell figyelni a rosszfiúk

járőrútvonalatit, ki kell találni, hogy hol ugrándozunk fel a falon, hol bújunk el a rakéták elől, hol vesszük fel a plusz másodperceket adó sárga adatkockákat, és hol próbálunk meg bevetődni két akna között. A nehézségi szint hamar megemelkedik, én speciel a 14-4 pályán szenvedek két hete, hiába töltöttem le a legjobbak videóit, nem tudom végrehajtani a szükséges tökéletesen időzített ugrásokat hiba nélkül. Sebaj, a kooperatív mód meg a versengős multi miatt még így is jól szórakozom vele.

info

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ Q-GAMES
ÁRA 6 EURÓ

10/10

PixelJunk MONSTERS

A toronyépítős flash-játékokat valószínűleg mindenki ismeri, aki sok időt tölt a világhálón böngészve munka vagy tanulás helyett. Lényegében arról van szó, hogy hullámokban jönnek a szörnyek, akik ellen az egyetlen védekezés, ha a kacskaringós pálya mennünk a pályára, kiválasztani, hogy melyik fa helyén milyen torony legyen, majd a szétlőtt szörnyekből kieső pénzt (új tornyok építéséhez) és kristályt (a tornyok fejlesztéséhez) fel is kell szednünk. Plusz, ha ráállunk egy toronyra, akkor azt fejlesztjük is – egyébként azok maguktól,

mellett felállítunk tornyokat, melyek szorgosan lövik a mellettük masírozó lényeket. A lényeg a tornyok megfelelő elhelyezésén és fejlesztésén van, de a játék meglehetősen passzív, ha elindult a harc, csak imádkozni tudunk, hogy ne érjenek el bázisunkra a szörnyek. A PixelJunk Monsters erre az alapra épít, csak feldobja olyan dolgokkal, amitől „játékabbnak" tűnik ez a formula. Az alapok megegyeznek, viszont itt van egy karakterünk, aki személyesen indítja be a toronyépítéseket. A kis fickóval ki kell használattól is erősebbek lesznek. Van valami kajla sztori is, hihetetlenül aranyos lényekkel, de a lényeg itt is a taktika, hogy a legjobb helyekre építsünk, hogy legyen területre ható, precíziós és légi ellenfelek ellen is hatékony tornyunk. A későbbi pályákon már veszettül kell cserélni is a tornyokat, lebontani mondjuk a légelhárítókat, hogy a lassú monstrumok ellen ágyúkat építsünk. A PSN legjobb játéka, és mivel zseniális kooperatív mód is van benne, ezennel kötelezőnek is minősítjük!

pc guru

info

KIADÓ WARASHI
FEJLESZTŐ WARASHI
ÁRA 800 MS PONT

06/10

Triggerheart EXELICA

Az oldschool, felfelé scrollozós lövöldözős játékok ma már csak Japánban népszerűek, csak ott jelennek még meg. A digitális szolgáltatásokkal azonban mindenki részesülhet belőlük. Ez alapvetően jó dolog, hisz az olyan programok, mint az Ikaruga, a Gradius-sorozat, vagy az igazán megszállottak bűnnehéz kedvencei, a DonPachi-széria kitűnően alkalmasak pár félóra eltöltésére – és azért nem többre, mert körülbelül akkor vágjuk bele a kontrollert a falba, a fejünket meg a tévébe. Merthogy ezek a játékok nehezek, nem ritka, hogy a képernyő felét az ellenséges lövedékek takarják ki, és nem csak azok között kellene valahogy manővereznünk, de valahogy le kellene irtani a millió ellenfelet is. A Triggerheart Exelica is ebbe a stílusba tartozik, és bár az első két-három pálya még fakezűek számára is végigvihető (még az alapból beállított örök continue nélkül is, ami amúgy is megöl minden élvezetet ebben a stílusban), a következő kettő viszont ördögien brutális. A két választható űrhajó saját fegyverekkel rendelkezik (az egyik

csak előre lő, a másik gyengébbet, de minden irányba), van a szokásos képernyőtisztító bomba, és van a kampó. Ezzel megfoghatunk egy ellenséges hajót, elkezdhetjük lóbálni (így pajzsként is működik), majd belevágjuk az ellenségek közé. Ez egyfelől hatékony, másfelől pedig látványos – és nagyjából ez a játék egyetlen extra húzása. Koop nincs, javulások a játéktermi rész óta nincsenek, az achievementek bődületesen nehezek.

Az első ránézésre egyszerű kinézet igényesen kidolgozott részletekből áll össze

CANON Digital IXUS 80 IS

írta · *Galopp, Kremo*

A Canon bemutatta Digital Ixus sorozatának legújabb darabját, a 80 IS modellt, amely alumínium vázzal rendelkezik, s négy különböző színben (Classic Silver, Caramel, Chocolate, és Candy Pink) érhető el. A gép fő jellemzői közé sorolható a 8 megapixeles érzékelő és a 3x átfogású, optikai képstabilizátorral kiegészített, 38-114mm (hagyományos 35mm-es formátumra átszámítva) gyújtótávolság tartományban dolgozó objektív.

A 2008-as év újításaként bemutatott mozgásérzékelő technológia az exponálási idő érzékeléséhez és kiszámításához négy forrásból nyer információt: az arcfelismerő technológiából, az optikai képstabilizátorból, a jelenet világossági értékeiből és az alany mozgásából. Az elmosódás megakadályozásához megemelkedik az érzékenység szintje az ISO 80-800 tartomány optimális értékére. A rendszer működése intelligens, vagyis az érzékenységet csak szükség esetén emeli meg, így elkerüli a képzaj felesleges megnövekedését.

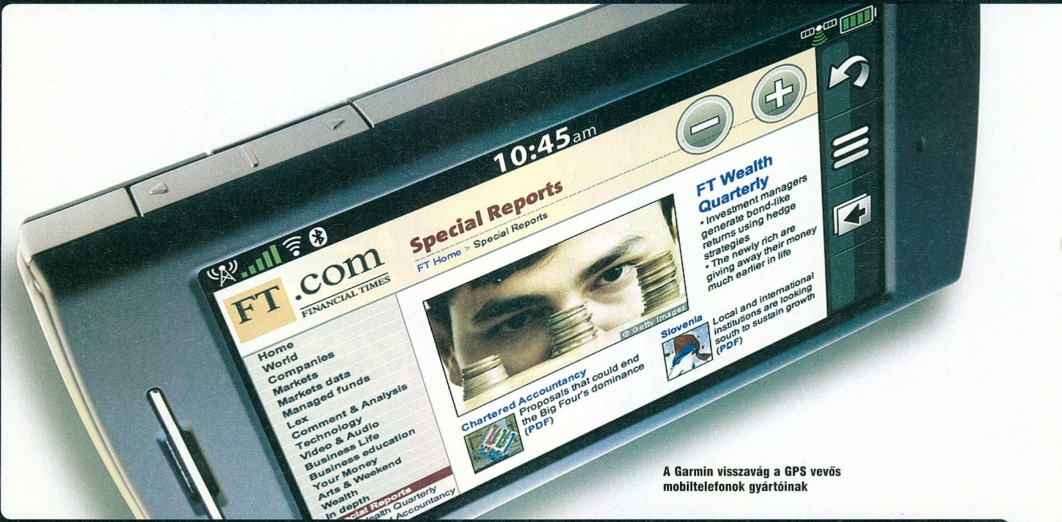
A gép kijelzője 230 000 képpont felbontású, 2,5" méretű PureColor LCD II képernyő, ami viszonylag nagy kontrasztot és széles látószöget biztosít. Az SD, SDHC és MMC memóriakártyákon kívül a fényképezőgép az új MMCplus és HC MMCplus formátumú, legfeljebb 32 GB méretű kártyákat is támogatja. Gyárilag egy 32 MB-os memóriakártyát mellékelnek a géphez. Az új Ixus egy különálló nyomtatási menüt tartalmaz, ahonnan elérhetők a közvetlen nyomtatási beállítások. A teljes körű PictBridge-támogatás azt jelenti, hogy a felhasználók közvetlenül, számítógép használata nélkül nyomtathatnak bármilyen PictBridge-kompatibilis nyomtatóra.

navifon

GARMIN Nüvifone

Napjainkban tendencia, hogy a mobiltelefon-gyártók szívesen építenek navigációs lehetőségeket a készülékeikbe. Nos, a Garmin azok közé tartozik, akik mindezt megteszik – csak éppen fordítva. Bejelentették ugyanis, hogy ez év végén már a boltok polcain is megtalálhatjuk új eszközüket, mely a Garmin nüvifone névre fog hallgatni. Ráadásul nem kevesebbet ígérnek, mint hogy új alapokra helyezik a két termékcsalád közös jövőjét.

A telefon szinte csak egy nagy kijelzőből fog állni, amely 3,5 colos méret mellett érintésérzékeny és várhatóan legalább 240x400 pixeles felbontású lesz. Egyértelmű, hogy a Garmin navigációs rendszereit és szoftvereit kapja majd, mely mindig is garancia volt a minőségre. Mindemellett a nagyméretű kijelzőnek hála kiválóan alkalmas lesz majd mobiltelefonálásra és mobil adatközlésre. S itt nem csak az sms-ezést értjük, hiszen 3G kompatibilis lesz, s ezen felül a HSDPA rendszert is ismerni fogja. A beépített kamerájával készült képekhez automatikusan menthetjük majd a rögzítés helyének pontos koordinátáit, melyeket a Google Panoramio szolgáltatás segítségével azonnal meg is oszthatunk. Egyéb kommunikációs lehetőségként Bluetooth és WiFi chip is megtalálható lesz majd a készülékben, s minden bizonnyal jól kezelhető médialejátszónak is használhatjuk majd. A pontos megjelenésről és a várható árakról, valamint az egészen pontos műszaki specifikációról egyelőre nem sokat árult el a gyártók.



A Garmin visszavág a GPS vevős mobiltelefonok gyártóinak

Törpeolvasó

KINGSTON DataTraveler Micro Reader

Amikor a digitális fényképezőgépek kezdtek elterjedni, még viszonylag egyszerű volt számon tartani a különböző flash memória típusokat, mivel csak néhány szabvány volt használatban. A mobiltelefonok fejlődése azonban tovább színesítette a kínálatot, így már szinte se szeri, se száma a különbözőféle flash memóriáknak. Ez persze azzal is jár, hogy gondot okozhat az adott szabványú kártyán lévő adatok elérése. A Kingston DataTraveler Micro Reader épp erre kínál megoldást.

A kifejezetten mobil usereknek szánt, USB kulcsnak kinéző eszköz a különböző, mobilokban használt flash kártyák kezelését ígéri a felhasználóknak. A támogatott formátumok között megtalálható a microSD, microSDHC és a Memory Stick Micro (M2). Használata elsősorban tehát olyan, sokat utazóknak ajánlható, akik esetleg több olyan mobil eszközzel (telefon, PDA) is rendelkeznek, amelyek a fenti szabványú kártyákkal dolgoznak.

SONY ERICSSON

G700/G900

Egyik előző számunkban bemutattuk a Motorola Symbian UIQ operációs rendszerrel felvértezett csúszkamobilját, melyben sajnálatunkat fejeztük ki, hogy az érintőképernyő nem lett a telefon sajátja. Aki eddig szomorkodott emiatt, azt most megvigasztalja a Sony Ericsson.

Az SE új készülékei nem hagyják parlagon heverni a Symbian UIQ képességeit

A cég barcelonai Mobile World Congressen jelentette be két ugyancsak UIQ alapú mobiltelefonját, a G700 és G900 modelleket, melyek 2,4 colos méretű és 240x320 pixeles (QVGA) felbontású érintésérzékeny kijelzővel büszkélkedhetnek. A testvérpáros a legtöbb paraméterben megegyezik, bár nem csak apróságokban térnek el. A legfontosabb különbség, hogy a G900-as modell autofókuszos, 5 Mpixeles kamerát tudhat magáénak a kistestvér fixfókuszos, 3,2 Mpixeles példányával szemben. Ezen kívül már csak küllemben tér el a két telefon, így ugyanazt a 160MB-os belső memóriát kapták, melyet Memory Stick Micro (M2) memóriakártyák segítségével bővíthetünk.

A háromsávos GSM, GPRS és UMTS rendszerű telefonok adatátviteli lehetőségeiből az EDGE és a HSDPA kimaradt, de kapunk helyette Bluetooth 2.0 (A2DP) és Wi-Fi (802.11b/g) kompatibilitást.

A 99 grammos 106 milliméter hosszú, 49 milliméter széles és 13 milliméter vastag készülékekben lakozó akkumulátorok egy feltöltéssel 380 órás készenléti és GSM rendszerben 12 órányi beszélgetési időt tesznek lehetővé, de videóbeszélgetni is 2,5 órán keresztül tudunk majd velük. Várhatóan ez év második negyedévében megvehetjük a mobilokat, de hogy milyen áron, azt még homály fedi.

WD My Passport Essential

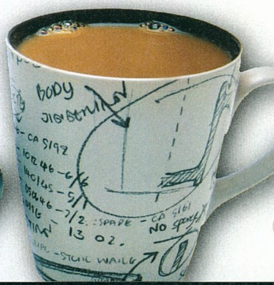
A Western Digital bővítette külső merevlemezeinek kínálatát, a család új tagja a My Passport Essential. A 160GB, 250GB illetve 320GB tárkapacitással rendelkező egységek fontos jellemzője – a szemrevaló megjelenés mellett – hogy akár egy ingzsebben is elférnek.

Esszencia

A számítógéphez USB-n keresztül csatlakozik a My Passport Essential, s mivel a tápellátást is ezen keresztül kapja, így tulajdonosának nem kell egy külön tápegységet magával cipelnie.

A meghajtóhoz mellékelnek egy szoftvert, amely a különböző számítógépek közötti adatok szinkronizálását teszi lehetővé. Emellett a felhasználók 128bites kulccsal titkosíthatják az adataikat, így azok nem kerülhetnek illetéktelen kezekbe abban az esetben, ha elveszítenék a meghajtót.

A kevesebb, mint 15 dekát nyomó külső egységből a legnagyobb, 320GB kapacitású verzió 200USD körüli áron kerül forgalomba, itthoni áráról egyelőre nincs információnk.



Bár egy "csöppet" nagyobb, mint egy pendrive, de cserébe sokszorta több adat fér rá

Terelés

JVC SP-A440

Aki manapság hangkeltő eszközt vesz a számítógépéhez, az általában valamilyen 5.1-es vagy 7.1-es rendszer beszerzésén gondolkodik, 2.1-es pedog egyre kevesebben választanak.

A JVC-nél azonban úgy tűnik, mernek szembemenni a trendekkel, mivel piacra dobták az SP-A440 típusjelű hangfalaikat, amikhez bárhogy is keresnénk, nem adnak még egy mélynyomót sem. A két árva hangszóró ellenére a rendszer mégis térhangzást ígér, amit ráadásul meglehetősen sajátos módon ér el (emiatt vannak is kétségeink a hatásosságát illetően).

A 2,5 col méretű, kocka alakú hangsugárzókban két-két, egyenként 1,3 colos hangszórót találunk, tehát gatyaszárat lengető mélyekre a legvérmesebbek sem számíthatnak. A kis hangszórók a kockák különböző oldalain helyezkednek el, ami némi szoftveres trükközéssel kiegészülve hozzájárul a térhangzás illúziójának létrehozásához. A hangsugárzók állványa lehetővé teszi, hogy a kockákat különböző irányokba forgassuk el, szintén a „térhangzást" segítendő. Az SP-A440 egyelőre csak Japánban kapható, 45 USD-nek megfelelő áron.

ÚJ egyenesen fiam!

NEX-SYS Corner V1

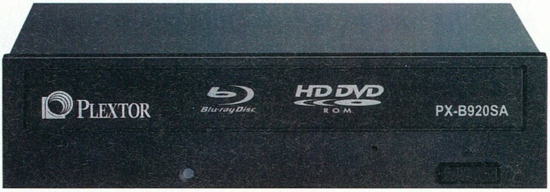
Egyre több felhasználóról hallani (sajnos), aki hovatovább több időt tölt el a számítógépe előtt az életéből, mint bárhol máshol. Számukra kiemelten fontos, hogy ha már ennyit üldögélnek kedvenc masinájuk előtt, akkor azt legalább úgy tegyék, hogy közben kényelmes, ergonómikusan kialakított környezetben foglaljanak helyet.

A Nex-sys által bejelentett, Corner V1 nevet viselő eszköz éppen nekik készült, amely nem csak a gép előtt töltött órákat teszi kényelmesebbé, de garantáltan kiváltja a haverok irigykedő pillantásait is.

A Corner V1 tulajdonképpen egy olyan állvány, amin találunk egy állítható magasságú monitort, különböző állítható korongokat a kar kényelmes megtámasztásához, valamint egy autóülést. Előbbiek kiegészülnek még a 2.1-es hangrendszerrel. A Corner V1 többféle – javarészt meglehetősen élénk – színösszeállításban érhető el. S ha valaki kevesellné a mintegy 1700 dolláros árat, annak a gyártó kínálatában létezik egy durvább verzió, amit V1 Flagshipnek neveznek. Ez alapból 5.1-es hangrendszert és három monitort tartalmaz...

Blu-ray gravírozva

PLEXTOR PX-B920SA



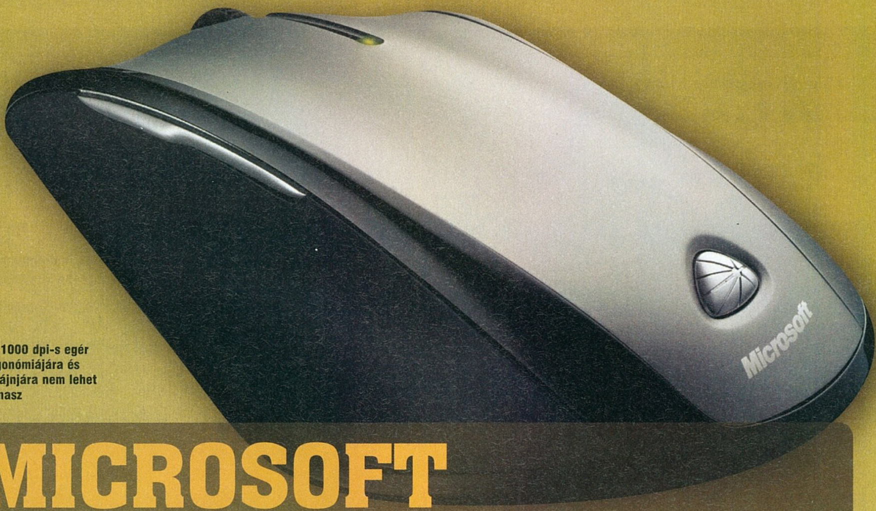
Amikor a Plextor elkezdte fejleszteni a címben említett meghajtóját, még nagyon nem látszott a Blu-Ray – HD-DVD meccs kimenetele.

Azóta ez a kérdés gyakorlatilag eldőlt a Blu-Ray javára, de ha már kifejlesztették a PX-B920SA-t a Plextornál, úgy gondolták, hogy nem dobják kukába, gondolva azokra is, akik esetleg már beszereztek HD-DVD lemezeket. A cég új eszközei ugyanis a Blu-Ray és DVD korongok írása/olvasása mellett az immár halálra ítélt HD-DVD formátumban íródott lemezeket is olvassák.

Ez persze még kevés lenne az örömünkhöz, de ha a PX-B920SA típusjelű meghajtót választjuk, a kéklézeres lemezeket egészen gyorsan égethetjük is, ha kedvünk úgy tartja. Az optikai egység mindamellett, hogy 16X-osan hajlandó a DVD-R lemezeket sütni és olvasni, a +RW formátumot 6X-osan, a DVD-RAM-okat 5X-ösen, míg a kétrétegű DVD lemezeket 4X-esen képes írni. Természetesen egy szimplarétegű Blue-Ray lemez teljes teleírásához sem kell túl sok időt várnunk, hiszen ezt a 4X-es tempónak hála fél óra alá sikerült szorítani.
A SATA csatolóval ellátott optikai egységbe beépítette a cég a Plextor Buffer Underrun Proof Technológiáját, mely 4MB-os tárral felvértezve segít a lemezeket kvázi zökkenőmentesen írni.
Ha mindez még nem lenne elég a kényes ízlésünknek, a LightScribe technológiának hála ízléses kétszínű gravírozást is készíthetünk a lemezek másik oldalára.

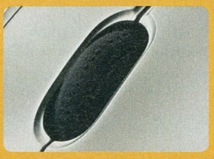
A várhatóan már március elejétől kapható író áráról semmi konkrétumot nem sikerült megtudni, igaz egyes netes áruházak 500 dollárt tüntetnek fel vételárként. Hogy ez mennyire valós, majd idejében kiderül...

9 méterről is pontosan



Az 1000 dpi-s egér ergonómiájára és dizájnjára nem lehet panasz

MICROSOFT Wireless Laser Mouse 6000/7000



Speciális opcióként beépítésre került a jobbra és balra is billenthető gögrgő

Két jól elkülöníthető csoportot ismerhetünk fel azon laptop-tulajdonosok között, akik nem szeretik a gépük tapicsát vagy pöckét használni. Az egyik csoport tagjai icuri-picuri egeret használnak, míg a többiek kezükbe sem vesznek ilyen kis apró eszközt, mondván, az semmire sem jó, nemhogy az egérkurzort mozgatni vele. Ezen utóbbi embereknek készítette elsősorban a Microsoft a két új rágcsálóját, melyek a Wireless Laser Mouse 6000 es 7000 névre hallgatnak.

Mint nevük is mutatja, lézeres szenzorral vannak ellátva, javítva ezzel a pozicionálás biztonságát és gyorsaságát, hiszen 1000 dpi-s felbontás mellett másodpercenként 6000 mintavételt ígér a gyártó. Mindkettő vezeték nélküli modell, ráadásul a mellékelt USB portba dugható vevőegységet az egerek aljába lehet pattintani, ha épp nem használjuk. Működés közben a 2,4GHz-en kommunikáló modellek a vevőegységtől maximum 9 méterre távolodhatnak el, de ez kivetítő használata esetén is elég kell, hogy legyen a kényelmes használathoz:

Mindkét modell sajátja a 4 irányú – azaz jobbra és balra is billenthető –görgő. Az egerek használatához szükséges IntelliPoint szoftver segítségével az intelligens nagyítás funkció is elérhető.

Különbség a két széria között csak a tápellátásban van. Míg a 6000-es modellt kivehető elemekkel tarthatjuk életben, addig a 7000-est a beépített akkumulátor „tartja életben". Utóbbi esetében az újratöltést a hozzá adott kis állványba helyezéssel valósíthatjuk meg. Természetesen mindkét egéren van töltöttségi állapotot jelző led, így nem kell attól tartanunk, hogy szó nélkül válik mozdulatlanná egérkurzorunk az idő múlásával. A márciusban már kapható egerek 50 és 70 dolláros áron kerülnek majd forgalomba.

PIXELEK ébredése

VGA KÖRKÉP

írta · Horváth Patrik

Itt a tavasz, itt van újra. Videokártyák igazi hada állt sorba a szerkesztőség ajtaja előtt, hogy bebocsátást nyerjenek és alaposabban megismerkedjenek tesztasztalunkkal.

A míg a konzolosok a játékokkal vannak elfoglalva, addig a PC-seknek a hardverek jutottak – mint minden év elején általában. Most is, mint mindig videokártyákkal próbálnak meg a gyártók pénzt kicsalni a zsebünkből, így nagyon nem mindegy, hogy mibe invesztálunk, nehogy a játékok megjelenésekor kellemetlen meglepetésben legyen részünk. Mostani tesztünkben három igazi újdonságot mutatunk be a mélyen tisztelt publikumnak. Lesz itt két GPU-s megoldás, de bemutatkozik az új, GeForce 9-es széria középkategóriás képviselője is.

GEFORCE 8800GS: JÁRT UTAT ELHAGYVA

A karácsonyi szezon előtt piacra került GeForce 8800GT vélhetően beleírta már magát az nVidia történelemkönyvébe, ahol a sikerkártyák nevét tárolják. Ma is sokan ezt a VGA-t keresik, hiába a valamivel drágább 8800GTS, a teljesítménybeli különbség nem egyezik meg a pénzbeli differenciával, így valószínűleg a GTS-nek idővel mennie kell majd. Ügyes húzásként, a cégnél a selejtes G92-es grafikus magokat nem dobálták ki a kukába, hanem – építve a jól csengő GeForce 8800-as névre – eladták egy „új" típusként. Nagyjából így születhetett meg a GeForce 8800GS, amely gyakorlatilag egy 8800GT 112 helyett 96 shader processzorral. Órajeleik megegyeznek, viszont a GS memóriabusza 256 bit helyett csak 192 bit, ennek megfelelően a rendelkezésre álló RAM mennyiség is változott: 384 MB. Mindezek figyelembe vételével már a teszt előtt borítékoltuk neki a kerülendő vétel címet és sajnos gyanúnk be is igazolódott. Bár egy-két játékban tudta tartani a lépést a 8800GT-vel, sajnos sok helyen beletört a bicskája a programok nagy memória-sávszélesség igényébe. A hűtésért a 8800GT-n is látható szerkezet felel, amely a megszokottnál jóval hangosabb volt, nem értettük, hogy miért. Egyetlen ésszerű magyarázatnak azt tartottuk, hogy a driver valószínűleg nem vette vissza a VGA fordulatszámát. A GeForce 8800GS sorsa tehát már a gépbe helyezéskor megpecsételődött, a frissen debütáló 9600GT után pedig gyakorlatilag be is végeztetett.

KONFIGURÁCIÓ

Asus P5K Pro, Intel Core 2 Duo E8200 @ 3.2 GHz, 2x2 GB Corsair DDR2-800 CL5, Samsung 160 GB SATA2, Ati Catalyst 8.2, Forceware 169.25/169.32/174.16
VGA: Sapphire Radeon HD 3870 Sapphire Edition, eVGA GeForce 8800GS, Gigabyte GeForce 9600GT, Inno3D GeForce 8800GT, Inno3D GeForce 8800GTS, Sapphire Sapphire HD 3870X2
Bird Computer (www.birdpc.hu)

RADEON HD 3870X2: LÁNGOLÓ JÉG DUPLA WHISKEYVEL

Amikor tavaly novemberben az AMD megszellőztette, hogy dual GPU-s megoldást kíván készíteni a Radeon HD3870-ből, akkor csak legyintettünk rá, azonban a nagy ígéretből kész termék lett, méghozzá nem is akármilyen. Adott egy GeForce 8800GTX hosszúságú nyák, rajta két darab RV670-es tuningolt grafikus maggal és összesen 1 GB memóriával. Láttunk már ilyet, elég csak visszaemlékezni az alig két éves GeForce 7950GX2-re. Akkor az SLI hatásfoka és működőképessége akadályozta meg az nVidiát egy esetleges sikertől. A HD 3870X2-nél a CrossFireX technológia szabott gátat a dolgoknak, bár ahol működött ott elég jelentős gyorsulást hozott, mosítani, mint a processzorműveleteknél. A gyári hűtő hangjával meg voltunk elégedve, ha szem előtt tartjuk, hogy mekkora szörnyet kellett kordában tartania, igaz az első grafikus maghoz már a távozásra ítélt meleg levegő jutott csak el, így hőmérséklete bő 8-10 fokkal magasabb volt a hátsóénál, nem ritkán verdeste a 90 fokot.

GEFORCE 9600GT: BOSZORKÁNYKONYHA

Az nVidia tavaszra időzítette portfoliójának frissítését, amelynek követe, mi több előszele a 9600GT. Látszólag egy semmilyen kártyával van dolgunk, 64 shader egység, megszokott GPU és memória-órajelek, és a többi, és a többi. Ennek ellenére a belső felépítésbe na-8800GT, fogyasztása is nagyon hasonló, a hűtőrendszert pedig egy az egyben örökölte, így viszonylag csendesnek mondható még 3D-ben is. Tuningban egész jól szerepelt a kártya, stabil 10%-os túlhajtást lazán elviselt, így gyakorlatilag teljesen beérte a 8800GT-t. Jelenleg az eVGA és a Gigabyte szállítmányai érkeztek meg az országba (február vége), de várható a szokásos Galaxy-Asus-Inno3D-MSI kvartett is hamarosan. Az árversenyt valószínűleg az Innovision nyeri megint, a madarak bruttó 42-43 ezres kiskereskedelmi árról csiripelnek, amennyiben ez tényleg így lesz, úgy szép tavasz elé nézünk. Sokkal érdekesebb viszont, hogy mit hoz majd össze az nVidia a hónap végén megjelenő 9800GTX-szel, amely felépítésben nagyon hasonló lesz a

A 9-es sorozatnál alaposan belenyúltak a kártyák belső felépítésébe

Mérések	3870X2	3870	8800GTS	8800GS	8800GT	8800GT SLI	9600GT
3DMark06 - Shader Model 3.0 (pont)	8123	4789	5476	3781	4899	7075	4239
Lost Planet - 1680x1050 Maximum DX9	56	36,6	42	38,5	37	40	32,8
Lost Planet - 1680x1050 Maximum DX10	5,5	20,1	37,5	19,5	34,2	25,6	31
Call Of Duty 4 - 1680x1050 Max 4xAA 16xAF	121	63	97	68	89	166	78
Call of Juarez - 1024x768 High DX10	65 (17)	41,3 (21,2)	37,4 (22,5)	22,5 (14,1)	33,6 (11,4)	51,2 (22,1)	29,6 (18,2)
Rainbow Six: Vegas - 1600x1200 Max	120	54	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Crysis - 1680x1050 Very High (GPU benchmark)	15,35	12,85	16,93	10,39	14,93	17,22	10,63

viszont ahol nem... Ott rosszabb esetben akár csúnya lassulással is számolnunk kell, elég csak a több sebből vérző 3D-s motorral megáldott Lost Planet táblázatra pillantanunk. Összességében tehát semmiképpen nem mondható jó vételnek, pláne, ha hozzávesszük, hogy két HD 3870-et olcsóbban megkapunk, igaz ekkor szükségünk lesz egy CrossFire-ös lapra is (a HD 3870X2-höz nem kell). Valahogy a kétkártyás illetve két GPU-s megoldások nem túl nyerők, szoftveresen igencsak gyerekcipőben jár még ez a technológia, meg aztán nem lehet mindent párhuzagyon belenyúltak, ugyanis a tesztek alapján a kis vadóc alig lassabb a 8800GT-nél, amiben 75%-kal több shader egység van minimálisan kisebb órajelen. Önmagában nem nagy durranás a kártya, hiszen a 8800GT-nél olcsóbb, de a HD 3850-nél bőven drágább (igaz gyorsabb is), így csak az fogja venni, aki eddig az x600GT-ket választotta a gyártó kínálatából. Külön öröm viszont, hogy immáron 256 bites memóriabusszal és 512 MB fedélzeti memóriával találkozhatunk az új középkategóriánál, ami jó előjel a csúcskategóriára nézve. A kártya amúgy pontosan ugyanakkora, mint egy 9600GT-hez, annyi különbséggel, hogy abban kétszer ennyi shader egység fog muzsikálni. Kíváncsian várjuk.

AZ IGAZSÁG PILLANATA(I)

A tesztkörnyezetet valójában a HD 3870X2-höz igazítottuk, de ez semmiben nem befolyásolta a papíron gyengébb kártyák teljesítményét. A szokásos 3DMark06 teszttel kezdtünk amolyan bemelegítésként, bár nagyon vártuk, hogy megjelenjen a sorozat következő, Vantage névre hallgató része, de csak nem vált elérhetővé a teszt végéig, így jelen

Műszaki adatok	3870X2	3870	8800GTS	8800GS	8800GT	8800GT SLI	9600GT
Egyesített shaderek száma	2x320	320	128	96	112	2x112	64
Shaderek órajele	825 MHz	775 MHz	1625 MHz	1375 MHz	1500 MHz	1500 MHz	1625 MHz
Grafikus mag órajele	825 MHz	775 MHz	650 MHz	550 MHz	600 MHz	600 MHz	650 MHz
Gyártástechnológia	55 nm	55 nm	65 nm	65 nm	65 nm	65 nm	65 nm
Memória órajele	1800 MHz	2250 MHz	1940 MHz	1600 MHz	1800 MHz	1800 MHz	1800 MHz
Memória mérete	2x512 MB	512 MB	512 MB	384 MB	512 MB	2x512 MB	512 MB
Memória sávszélesség	72 GB/s	72 GB/s	62 GB/s	38,4 GB/s	57,6 GB/s	57,6 GB/s	57,6 GB/s
ROP egységek száma	2x16	16	16	16	16	2x16	16
Textúrázók száma	2x32/2x16	32/16	64/64	48/48	56/56	2x56/2x56	32/32

A "kétkártyás" megoldásokkal kapcsolatos fenntartásainkat a 3870X2-nek sem sikerült eloszlatnia

cikkünkből kimaradt. Az eredményekre most sem adtunk sokat, a HD 3870 egy szinten mozgott a 8800GT-vel, a 9600GT minimálisan lemaradt, a 8800GS még annál is jobban. A HD 3870X2 mindenkire rávert, ahogy az várható volt, még a 8800GTS-nél is durván 60%-kal bizonyult jobbnak (árban is körülbelül enynyi a differencia).

Utunkat a nemrég Playstation 3-ra is megjelent Lost Planettel folytattuk, amely sokadszorra bizonyította be, hogy gyakorlatilag alkalmatlan tesztelésre, ráadásul mint 3D-s motor is csődöt mondott. A DirectX 9 és DirectX10-es mód közti grafikai különbségeket inkább hagyjuk (ugyanis nincsenek), foglalkozzunk inkább csak a DX9-es kóddal. Itt a kétkártyás megoldások közül csak a HD 3870X2 szerepelt normálisan, a 8800GT SLI gyakorlatilag ugyanolyan gyors volt, mint egymagában. A 8800GS valamilyen érthetetlen oknál fogva gyorsabb volt a 8800GT-nél, míg a 9600GT érezhetően lassabb.

A lövöldözés után száguldozás következett, ha másra nem, tesztelésre kiváló az NFS: Pro Street. Ez volt az első játék, ahol nem működött a CrossFireX, a két HD 3870-es kártya ugyanúgy teljesített, ami számukra sokkal rosszabb tény, hogy az összes GeForce gyorsabb volt náluk. A 9600GT megint megette a 8800GS-t, és a 8800GT-hez sem hiányzott sok. Az SLI a CF-fel ellentétben itt működött, a gyorsulás mértéke 40% körüli.

Kirándulásunkat Csernobilban folytattuk, a S.T.A.L.K.E.R. még mindig remek tesztprogram, ráadásul teljes pompájában sem képes túlságosan magas fps értékeket kipumpálni a kornak megfelelő hardverekből. A két dual GPU-s megoldás fej-fej mellett teljesített, de a nagyobb hatásfokkal a Radeon büszkélkedhet. A sort ezúttal is a HD 3870 és a 8800GS zárja, őket követi nem sokkal a 9600GT, majd elérve a bűvös 40 fps-es határt megérkezünk a 8800GT-hez és valamivel feljebb a 8800GTS-hez. Az SLI hatásfoka itt is alig haladja meg a 30%-ot, míg a CrossFireX több mint 80%-kal büszkélkedhet.

> „Nagyon úgy néz ki, hogy a GeForce 9600GT újabb sikerre ítélt termék lesz"

Maradva az FPS-eknél kicsit visszaugrottunk az időben, nem sokat, csak negyvenöt évet. A Call Of Duty sorozat legújabb része már a leglassabb kártyán is valósággal száguld, persze csak zárt terepen. A felállás gyakorlatilag megegyezik az előbb látottal, annyi a különbség, hogy az SLI hatásfoka is felugrott 80% körülire, igaz a CrossFire-ös Radeon itt közel 100%-os pluszt pumpált ki, ami nem semmi.

Egyre nagyobb a gyanúnk, hogy az autós játékok valahogy nem kedvelik az AMD hardvereit. A tavaly tragikus baleset következtében elhunyt kiváló rallypilóta nevével fémjelzett DiRT-ben megismétlődik az NFS-es felállás, ráadásul a CrossFireX itt sem működött. Különbség szerencsére volt a két program között, a HD 3870 ugyanis végre megverte a 8800GS-t és a 9600GT-t, igaz a 8800GT-vel már nem tudott mit kezdeni.

Call Of Juarezben az AMD kártyái taroltak, ami nem is csoda, hiszen a DX10-es technológiai demó tulajdonképpen az R600 erősségeit hivatott bemutatni annak idején. Itt a totális papírforma érvényesül, a 8800GS csúnyán a sor végére szorul, a 9600GT és a 8800GT elég hasonlóan teljesít, a Radeonok ellen pedig sem az SLI, sem a 8800GTS nem volt elég. A program a Call Of Duty 4 után az egyet-

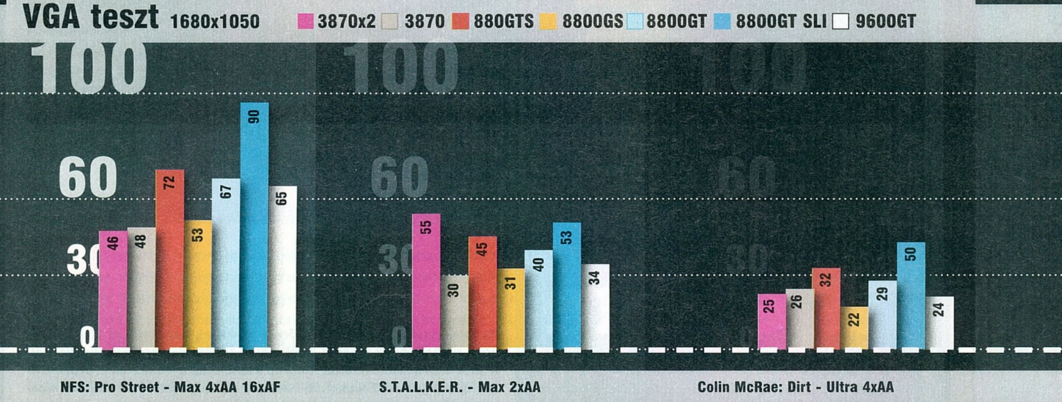
len olyan játék a tesztben, ahol mindkét dual GPU-s megoldás egyaránt működőképesnek bizonyult.

Utolsó előtti két tesztünk az UT3 és a Rainbow Six: Vegas lett volna, de mindkettő problémásnak bizonyult. UT3-ban a HD 3870X2 kifagyott a pályatöltő képernyőnél, míg a Vegasban a GeForce-ok által megjelenített kép gyakorlatilag egy homogén fekete háttér volt, egy darab textúrát sem találtunk a képen. Ennél fogva mindkét tesztet kihagytuk a táblázatból, de az AMD pártiaknak jó hír, hogy utóbbi programban a CrossFireX hatásfoka 120% volt – köszönhetően a HD 3870X2 emelt órajeleinek.

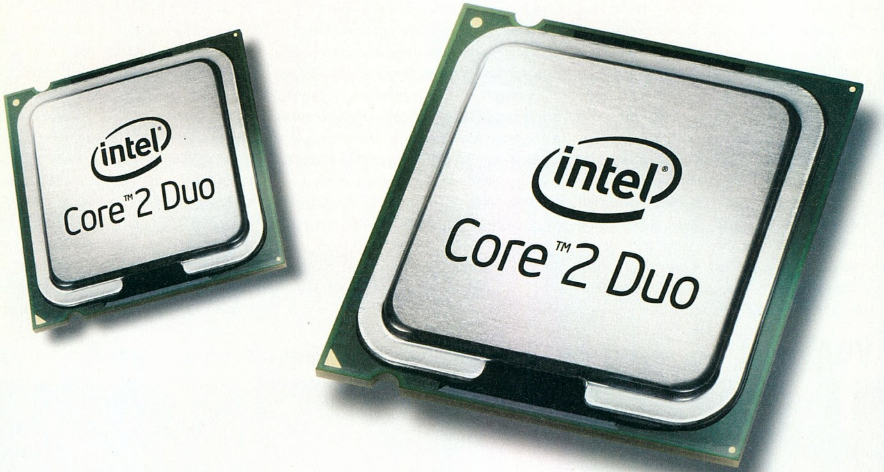
A nap végére természetesen a tavalyi grafika-nagyágyút, a gépgyilkos Crysist hagytuk. Érthető módon nem vártunk hatalmas számokat, hiszen Very High részletesség és magas felbontás mellett teszteltünk, de ha megszorozzuk 3-4-gyel a kapott eredményeket, akkor igen érdekes erőviszonyok jönnek ki. A leglassabb most a 8800GS mellett a 9600GT volt, úgy látszik ide azért elkelt volna a sok shader egység. Őket követi egy-egy GeForce és Radeon kártya. A HD 3870X2 szépen beékelődött a 8800GT és 8800GTS közé, míg a koronát a 8800GT SLI vitte el, igaz a 20 fps-t még a két kártyával együtt sem sikerült elérnünk (no comment).

EGY, AKI MINDENT VISZ?

Nagyon úgy néz ki, hogy a GeForce 9600GT újabb sikerre ítélt termék lesz, főleg, ha az árát is sikerül rövid idő alatt belőni a szokásos 35-40 ezer közti ársávba. A pletykák szerint az AMD csökkenteni fogja a HD 3800-as sorozatba tartozó kártyák árait, így a GeForce 8600GTS napjai gyakorlatilag meg vannak számlálva. A 8800GT ára is csökkenést mutat, amennyiben tartósan becsúszik 45 ezer forint alá, úgy elgondolkodhat az ember, hogy inkább azt válassza a 9600GT helyett, de a jelenlegi árkülönbözet elég minimális, így sokan még a „régi" modellt tekintik favoritnak. Egy hónap múlva okosabbak leszünk, de mindkét VGA-t jó vételnek tartjuk.



CHIP MAGAZIN
Most Computer Panoráma rovattal + 32 oldalon
Keresd a CHIP magazin legújabb számát az újságárusoknál!



KIFINOMULT részletek

írta · Horváth Patrik

45nm Intel Core 2 Duo

Az Intel rendületlenül tolja előre a szekeret, nem telik el úgy hónap, hogy ne hallanánk valamit a vállalat új fejlesztéseinek valamelyikéről. A Core 2 processzorcsalád nemrég kapta meg a 45 nm-es gyártástechnológiával készülő magokat, róluk és az új modellekről rántjuk most le a leplet.

Több mint másfél évvel ezelőtt indította útjára a cég legújabb és máig legsikeresebb sorozatát, a Core mikroarchitektúrára épülő Core 2 Duót. A processzorok kezdetben 1,86 GHz-ről indultak és 266 MHz-es FSB-vel rendelkeztek, a 4 MB másodlagos cache memória is csak a pénzes emberek kiváltsága volt. Azóta telt-múlt az idő, az órajelhatárok mindkét irányban megnőttek, manapság 1,8 és 3 GHz között bőven van választék FSB-től és cache memóriától függően is. Megjelent a kifejezetten olcsó szegmensbe szánt Pentium Dual Core sorozat is, amely mindössze 1 MB-os gyorsítótárral gazdálkodhat. Múltkor beszámoltunk a még tovább butított Celeron Dual Core családról is, amely az egymagos Celeronokat fogja majd leváltani fél éven belül, így a palettán kizárólag két- vagy többmagos processzor található majd. Az AMD kezében sajnos csak a régi Athlon 64 X2-ők voltak, amelyek azonos órajelen nem tudták felvenni a versenyt a Core 2 Duókkal, így a zöldek kénytelenek voltak sorozatos árcsökkentésbe kezdeni, aminek hatására bevételük erősen megcsappant (ráadásul az AMD felvásárlása is jelentős tőkeelvonással járt). Mindenki az új, K10 architektúrára épülő Phenom x4 négymagos processzortól várta a megváltást, de legalábbis a felzárkózást. Sajnos az első steppingbe hiba csúszott (CLB bug), ettől függetlenül a teljesítmény nem volt annyira rossz, bár kétségtelen, hogy azonos órajelen megint az Intel győzedelmeskedett a Core 2 Quaddal.

A Penryn kódnév nagyon régóta keringett a levegőben, részleteket senki nem tudott, csupán az volt biztos, hogy a gyártástechnológián tovább finomítanak és az eddig 65 nm-en készülő chipeket ezután 45 nm-en fogják gyártani, ami alacsonyabb előállítási költségeket jelent, mivel egy szilíciumlapkából több processzormag nyerhető ki. A cache memória mérete is tovább nőtt, 4 MB-ról 6 MB-ra. Az órajelek határait feljebb tornázták, a belépő modell (E8200) bizony már 2,66 GHz-en ketyeg, ami a régebbi generációban a második legerősebb példányt (E6750) jelentette nem is olyan rég. Más kérdés, hogy árban gyakorlatilag nemigen van különbség a két processzor között, sőt az E8200 a hatalmas kereslet miatt még drágább is elődjénél. A legerősebb modell 3,16 GHz-en dübörög és az E8500 nevet kapta. A közkedvelt átmenet vélhetően az E8400 lesz a maga 3 GHz-ével és csábító 50 ezer forint alatti árával.

Négymagosokból hármat kapunk, ezek között nem találunk egyelőre igazán csábító modellt, a legolcsóbb Q9300 a maga 2,5 GHz-es órajelével mindössze 100 MHz-cel gyorsabb a jelenlegi best buy Q6600-nál, viszont másodlagos cache memóriája kisebb, mindössze 6 MB, ellentétben a Q6600 8 megájával. Mivel áruk megegyezik, így mi egyelőre jobb vételnek tartjuk az elődöt, a cache memória megnyirbálása nem szép dolog. Eggyel feljebb lépve már „rendes" modellt találunk, de 2,66 GHz-es órajel és a 12 MB-os L2 cache nem éri meg a közel 90 ezer forintot.

Természetesen a mobil platform frissítésére is sor került, az első 45 nm-es mobil processzorokkal szerelt gépek már elérhetők a hazai piacon is az Asus kínálatában, de vélhetően nem kell majd sokat várni az Acer, a Hewlett Packard és a Fujitsu-Siemens modelljeire sem. A korábban említett Penryn kódnév valójában a mobil családot jelöli, itt is számos modellt találunk, a két belépő szintű CPU a T8100 és T8300 nevet kapta (hasonlóan az előd T7100 és T7300-hoz), órajelük rendre 2,1 ill. 2,4 GHz, cache memóriájuk viszont csak 3 MB. Átlagfogyasztásuk közel 10W-tal alacsonyabb Merom magos elődjeikhez képest, ráadásul az újonnan bevezetett Deep Power Down technológiával gyakorlatilag teljesen ki tudják magukat kapcsolni, így a hibernálás során megspórolt akkumulátor üzemidő tovább nőhet, cserébe viszont a feléledési idő meghosszabbodik. Szintén csak a mobil szegmenst érintő újdonság az EDAT (Enhanched Dynamic Acceleration Technology), amelynek működése pofon egyszerű, ám a modern operációs rendszereknél megkérdőjelezhető. Amennyiben az egyik mag folyamatosan üresjáratban van, de a másik kihasználtsága 100% (tehát egyszálas alkalmazást futtatunk), úgy az éppen aktív mag órajelét addig növeli, amíg a két mag összfogyasztása el nem éri a specifikációban meghatározott TDP (jellemzően 25W) értéket. Így gyorsabbá tehető a rendszer anélkül, hogy az átlagfogyasztás megnőne. Kérdés, hogy a Windows Vista kemény kétmagos használata mellett ez mennyire lesz majd működőképes, de mi azért bizakodók vagyunk.

MŰSZAKI ADATOK	INTEL CORE 2 DUO E8200	INTEL CORE 2 DUO E6750
Mag kódneve	Wolfdale	Conroe
Magméret	107 mm2	143 mm2
Gyártástechnológia	45 nm	65 nm
Tranzisztorok száma	410 millió	291 millió
Támogatott utasítás kiegészítések	MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.1	MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSSE3
Órajel	2,66 GHz	2,66 GHz
FSB	1333 MHz	1333 MHz
Feszültség	1,25V	1,325V
L1 cache	2x64 (32+32) kB	2x64 (32+32) kB
L2 cache	6 MB	4 MB
Tipikus fogyasztás	65W	65W

HARDVER teszt

Asus P5K Pro, Intel Core 2 Duo E6750, Intel Core 2 Duo E8200, 2x2 GB Corsair DDR2-800 CL5, Samsung 160 GB SATA2 8 MB, Windows Vista Home Premium - Bird Computer (www.birdpc.hu)

EXTRÉM PROCESSZOROK EXTRÉM ÁRON

Az Intel nagyon szereti az Extreme megnevezésű processzorokat, általában minden aktuális paletta leggyorsabbika kapja ezt a nemes címet. Természetesen a 45 nm-es példányok között is találunk egy ilyet, amelynek különlegessége, hogy tavaly novemberben vele kezdődött meg az új modellek térhódítása, a QX9650 a maga 3 GHz-es órajelével tekintélyt parancsolónak bizonyult, igaz magas üzemi feszültsége miatt fogyasztása alaposan meghaladta a többi négymagosét (130W vs. 95W). Ára a szokásos 999$, a pontdöntögetős gépek tulajdonosai könnyedén beszerezhetik. Ami sokkal érdekesebb, az az X9000, ami egy 2,8 GHz-es kétmagos mobil processzort jelent, teljes méretű 6 MB-os cache tárral. Ára 850$ környékén mozog, de különálló egységként nem kívánja piacra dobni az Intel.

A listának viszont még nincs vége. Még nem lehet tudni milyen jelöléssel, de biztosan piacra kerül a nyár folyamán az első négymagos mobil processzor, melynek fogyasztása mindössze 45W lesz. A chipet elsősorban játékgépeket kiváltó alacsony fogyasztású alkatrészekből épített masinákban kívánják majd használni (pl. HP, Dell és Apple gépek), de biztosak vagyunk benne, hogy egy-két amerikai és japán notebook gyártó cég beépíti majd vaskos felárért gamer noteszgépeibe is.

CONROE VS. WOLFDALE, KENTSFIELD VS. YORKFIELD

A régi és az új modellek között legtöbbször a minimálisan optimalizált architektúra és/vagy a megnövelt cache memória mutatta ki a különbségeket – már ahol volt. Az új SSE4 utasításkészlet jelentős előnyhöz juttatta a 45 nm-es modelleket, persze még nem minden program támogatja ezt a kiterjesztést, de rövid időn belül biztos megkapják a frissítést és zöld útja lesz az új családnak. Ez egyébként inkább renderelésnél és mindenféle 3D-s vágási és vektorgrafikus műveletnél jön jól, a többség számára láthatatlan lesz, mivel a játékok még az SSE2-ből is nagyon ritkán merítenek erőt, nemhogy az SSE4-ből.

4 GHZ? MARADHAT!

Amint tuningra került a sor, egyből előbújt a szög a zsákból. A tesztgépben csücsülő E8200-as processzor +0,2V-tal a gyári érték felett simán muzsikált 4 GHz-en, ráadásul mindezt a gyári hűtővel. Na nem azzal, amit hozzá adnak, hanem a régebbi normális Core 2-es hűtővel. Itt álljunk is meg egy szóra. Az odáig rendben van, hogy fejlettebb gyártástechnológia, alacsonyabb fogyasztás és ezáltal kisebb hőtermelés, de minek kell erőltetni a félmagas full alumínium Celeron hűtőt egy 40 ezer forintos processzornál, könyörgöm? Ennyire apadna a készlet a másikból...? Szóval a „tuningra elég a gyári hűtő" mondás ezennel bukik, akik szeretnének plusz MHz-eket kicsavarni leendő processzorukból, azok kerítsenek egy normális hűtőt, akár egy régebbi használt Core 2 Duóhoz valót. A rosszmájú pletykák szerint az új Wolfdale magos processzorok (E8x00 széria) valamiért jobban kedvelik a régebbi P965-ös chipsetű alaplapokat, mint a mostani P35-öket, ezért nem árt tájékozódni vásárlás előtt, hogy milyen esélyeink vannak, ha tuningra kerül a sor.

UPDATE IN PROGRESS

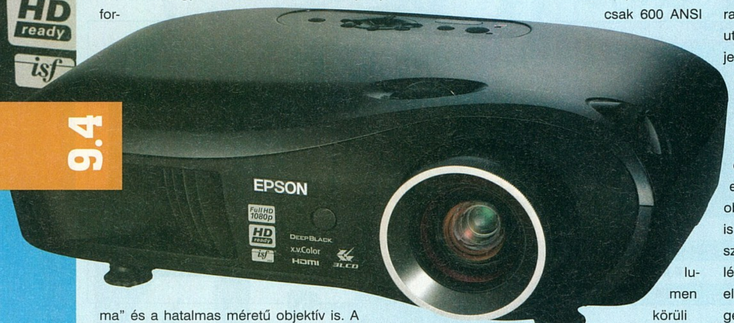
Az Intel mondhatni sokadszorra adja el nagyjából ugyanazt a technológiát, csak most megint más címszó alatt. Ez az első olyan Core 2 Duo, amire azt mondhatjuk, hogy tényleg esélytelen bármilyen AMD processzor vele szemben, legyen szó tuningról vagy sem. Alapórajelen az E8200 még a négymagos tuningolt Phenomot is térdre tudja kényszeríteni, főleg, ahol a plusz magokból semmit nem profitál az ellenlábas. A Phenom megjelenése óta viszont elég meredek árcsökkenés volt tapasztalható, a kisebbik GP-9500 már majdnem bement 40 ezer forint alá, így ha a nyájas olvasók hosszú tömött sorokban követelik, keményen összeeresztjük a következő számban a most taglalt E8200-zal, hogy kiderüljön, melyikkel jár jobban az ember. Addig is malacperselyeket előkészíteni, mert a tavasz ismét költséges lesz.

írta: Wombath

EPSON EMP-TW2000

9.4

Hatalmasat változott a kivetítők piaca az elmúlt egy évben – valószínűleg a Full HD tévék árának csökkenésének is köszönhetően ma már a bűvös egymillió forintos határ alatt is kiváló, 1080p-s felbontásra képes projektorokat találhatunk. Ezek közül az egyik legjobbnak találtuk az Epson EMP-TW2000-est, amely a cég első 1080p-s kivetítőjének továbbfejlesztése. A gyártó a formaterven nem változtatott, így maradt a lekerekített „lepény-forma” és a hatalmas méretű objektív is. A készülékben három darab 1920x1080 pixeles felbontású LCD lapka dolgozik, ennek megfelelően mindenféle minőségrontó átszámítás nélkül képes a full HD felbontás visszaadására. Az új D7 lapkák 12 bites jelfeldolgozással működnek, tehát a színárnyalatok számával sem lesz problémánk, a maximális 1600 ANSI lumen fényerővel pedig nem tökéletesen besötétített szobákban is használhatjuk. Igazi képességeit azonban csak elsötétített helyiségekben vagy éjszaka tudja megmutatni, hiszen Cinema üzemmódba kapcsolva már csak 600 ANSI



lumen körüli fényerőt mértünk – ezért cserébe azonban a kontrasztarány is sokat javult. Bár a gyári specifikációk szerint 50000:1-es arányra képes, ez igazából csak dinamikus kontraszt, amelyet a képkockáról képkockára automatikusan átállítódó motoros blende tesz lehetővé – az egy képen belüli kontraszt inkább 2-3 ezer körül jár, ami azonban még mindig nagyon impozáns egy LCD projektortól.

Ráadásul filmnézés közben a dinamikus kontraszt is nagyon jól működik, és ha egymás után következik egy nappali és egy éjszakai jelenet, egészen meglepő a két véglet közötti fényerő-különbség.

A képminőség tehát kiváló, de persze a maximumhoz megfelelő szoba, vászon és telepítés is szükséges. Ami az utóbbi illeti, ebben a TW2000 a lehetőségeihez mérten egész sokat segít nekünk: 2,1x-es átfogású objektívje függőleges és vízszintes irányban is elég nagy képeltolásra képes. Ezeknek köszönhetően az elhelyezés nem okozhat problémát egy közönséges lakásban. Hasonlóan elégedettek voltunk a csatlakozási lehetőségekkel, amelyek az analóg és digitális bemenetek teljesen spektrumát felölelik a HDMI-től egészen a kompozitig.

ASUS Xonar D2X

8.7

Egy ideje már csak a játékosok és a zeneszerzők vásárolnak külön hangkártyát – az átlagos felhasználók számára tökéletesen megfelelnek az alaplapra integrált megoldások is. Nekünk azonban a CPU erejét zabáló szoftveres kodekek és a 3D-s hangvisszaadás nélküli készülékek nem felelnek

meg – elsősorban nekünk készülnek tehát az ASUS Xonar hangkártyái. Ezek közül a D2X a belső, PCIe foglalatba illeszkedő modellt jelenti, amely ritkaság a piacon: hiába a PCIe több éves története, eddig kevés hangkártyát találunk, amely ki is használná. A D2X sem egy natív kártya, mivel egy fordító-chip gondoskodik az amúgy PCI-foglalatos D2 D2X-é alakításáról.

A kártya egy viszonylag nagy dobozban érkezik, amelyben számtalan kiegészítőt találunk. Maga a D2X láthatóan a csúcskategóriába tartozik: az aranyozott csatlakozók mellett az egész PCB-t beborító árnyékolást is kapott. Az átlátszó vagy ablakos házzal rendelkezőknek lehet érdekes, hogy az árnyékolólemezen egy LED-es kivilágítású kör is található, amellyel felhívhatjuk a figyelmet gépünk hangzásbeli képességeire is.

Kártyánkon az ASUS AV200 HD nevű processzora felel a működésért – ez nagy részben a CMedia CMI8788-as procin alapul, némi „tunninggal” a jobb hangminőség kedvéért. Az analóg és digitális átalakítás Burr-Brown és Cirrus Logic áramkörök feladata, amelyeket komoly hifi berendezésekben is megtalálhatunk. Talán ennek is köszönhető, hogy a hangminőséggel maximálisan elégedettek voltunk, -120-130 dB-es zajszinttel és hasonlóan jó dinamikus torzítással.

Szerencsére kártyánk nemcsak szépen szól, de sokat is tud. Játékosok számára a legfontosabb is a különféle virtuális 3D-s hangzás támogatása. Ezen a téren a Xonar elég jól áll: az EAX 1.0-2.0, A3D 1.0 valamint hardveres DS is támogatott. A kártya ismeri az összes lényeges Dolby és DTS változatot is, és rendelkezik egy igen érdekes funkcióval, ami az ALT (Analogue Loopback Transformation) névre hallgat. Ez pedig nem más, mint a kártyába épített analóg hurok, amellyel a lejátszott digitális zenét azonnal újradigitalizálhatjuk – gyakorlatilag minimális (de létező) minőségveszteséggel megkerülve az összes másolásvédelmet.

1. Add meg a kódot! 2. Küldd el az sms-t! 3. A kapott linkre lépj fel! 4. Töltsd le a tartalmat! 5. Kreditjeifet használd fel a klub.wapozz.hu wap oldalon!

Most minden mobiltartalom akciós áron!*

SMS SZÁM: 1791

VADIÚJ JÁTÉKOK!

Rengeteg játék: www.legjava.hu

csak 480 Ft!

Így rendelj:
1. Add meg a kódot!
2. Küldd el az sms-t!
3. A kapott linkre lépj fel!
4. Töltsd le a tartalmat!
5. Kreditjeifet használd fel a klub.wapozz.hu wap oldalon!

S.W.A.T. – TCG1394
Alien Aggression – kód: TCG1203
MotoJump Freestyle – kód: TCG1408

Legyél a 20 évek fenyüző és veszélyekkel teli Chicagójának igazi gengsztere. Járd Chicago utcáit, harcolj a két méteres gengszterek ellen és használd Thomson-odat az ellenség likvidálásához. Végre itt egy igazán izgalmas, pörgös, mászkálós játék, ahol még gondolkodnod sem árt!
The Academy of Mafia – kód: TCG1425

Huppanj be a szuper kis taxidba és irány az utca! Keress magadnak jó sok utast és jó sok dollárt! Ez a Hiper-szuper taxi lehetővé teszi, hogy te legyél a legőrültebb taxisofőr a világon. 3D-s grafika, éjszakai vezetés, kódos pálya stb.!
Super Taxi Driver – kód: TCG1424

Buffster 3D	TCG1380
Monstertruck Challenge	TCG1386
California Chainsaw	TCG1392
Black Shark	TCG1332
Raptor	TCG1220
Freekick Football	TCG1349
Real Bowling	TCG1352
Rally 3D Evolution	TCG1358
Mr. Revolver	TCG1337

CSENGŐHANGOK

már 192 Ft-ért is!!

A kód elé írd be a kiválasztott betűjelet!
(R)=Real Tone-ban is kérhető!

Csengések betűjele:
Polifonikus csengés.........D
Real Tone csengés..........C

50 cent & Olivia:Candy Shop..........CG2573
ATB:Ecstasy..........(R)CG2498
Beatrice:Azok a boldog szép napok......CG2320
Ciara,Missy E.:1-2 Step..........CG2558
Crystal:Hajnali fény..........CG2560
Crystal:Itt megtalálsz..........CG2215
Cypress Hill:Rock Superstar..........(R)CG3134
Destiny's Child:Girl..........(R)CG2653
Elton John:Don't Go Break My Heart(R)CG3135
Gareth Gates:Sunshine..........CG2222
Genesis:I Can't Dance..........(R)CG3137
Hooligans:Szabadon..........CG2536
Kanye West&Daft Punk:Stronger.......(R)CG3130
Kowalsky+AVega:HercegFehérLovon(R)CG2624
LL Junior:Táncolj..........(R)CG2971
Michael Jackson:Smooth Criminal....(R)CG2942
Nelly Furtado:Do It..........(R)CG3131
Nelly Furtado:Over And Over..........CG2553
Neneh Cherry:Seven Seconds..........(R)CG3093
Nino Rota: Keresztapa..........(R)CG2360
Peat Jr.+Fernando:Itt a nyár..........(R)CG2486
Rihanna:Don't Stop The Music..........(R)CG3132
Sarah McLeold:He Doesn't Love You(R)CG3133
Szatmári Orsi_LoryB:MindentASemm(R)CG3116
Tankcsapda:Be vagyok rúgva..........(R)CG2366
The Shapesshifters:Incredible..........(R)CG2916
Tom Jones:Sex Bomb..........CG2330

ÉLETHŰ HANGOK

csak 192 Ft!

Cukimukikám, vegyél fel... (ffi)......FCG1414
Éljenző emberek..........FCG1009
Felveszel végre? (nö hanggal)......FCG1228
Gépfegyver..........FCG1066
Itt csörgök vaze (ffi hanggal)..........FCG1151
Kiskutya..........FCG1063
Kívánlak (nö hanggal)..........FCG1166
Lelkiismeret (ffi hanggal)..........FCG1218
Megint üzid jött (ffi hanggal)..........FCG1224
Ne anyázzá (ffi hanggal)..........FCG1229
Papagáj (ffi hanggal)..........FCG1136
Telcsid csörög (ffi hanggal)..........FCG1145
Önre gondol (nö hanggal)..........FCG1260
Hányszor csörögjek?!!! (férfi hanggal) FCG1209

ÉBRESZTŐK

Hé fa*fej, meddig... (férfi)..........FCG1368
Jo reggelt micimackóm... (nö)... FCG1344
Jo reggelt úgy szeretlek (nö)..... FCG1340
Pálinkás joreggelt (férfi)..........FCG1356
Tudományosan bizonyitott..(ffi). FCG1401

HOT! THE BEST GAMES

PIRATES
Ha kalandra és hírnévre vágysz, vagy aranylázban égsz, akkor irány a Karibi térség. A kétes alakokkal teli Maracibo kikötővárosában nem könnyű az élet, főleg egy kis fiúcskának.
kód: TCG1414

Sun Road – kód: TCG1412
Benjy the Puppy – kód: TCG1398

DA VINCI
Most felépítheted Da Vinci méltán leghíresebb gépezeteid ebben a 3D grafikájú, logikai játékban. Gyüjtsd össze az alkatrészeket és kövesd Da Vinci instrukcióit.
Da Vinci Machines – kód: TCG1400

SZÍNES HÁTTEREK

csak 192 Ft!

WCG5323, WCG7089, WCG7075
WCG5512, WCG5539, WCG6463, WCG6918, WCG6357, WCG1074
WCG1037, WCG4665, WCG5440, WCG6856, WCG6193, WCG6941, WCG5552, WCG6916
WCG5213, WCG6878, WCG3238, WCG2905, WCG2921, WCG3260, WCG5198, WCG6919

MOZGÓ HÁTTEREK

csak 288 Ft!

MCG1965, MCG1584, MCG1967, MCG1531, MCG1358, MCG1551, MCG1149, MCG1669, MCG1974
MCG1434, MCG1850, MCG1344, MCG1728, MCG1360, MCG1580, MCG1970, MCG1977, MCG1351

MINI VIDEÓK

csak 384 Ft!

Hahotázo srác	VCG1056
Mokás figura	VCG1007
A majom feneke	VCG1009
Auto kisodrodás	VCG1011
Dühös japán	VCG1099
Álmos cica	VCG1023
Under...	VCG1143

Küldd el sms-ben a kiválasztott kódot! (pl.:WCG5185). Két, számodra ingyenes tájékoztató SMS-t kapsz, majd egy emeltdíjas sms-ben küldjük neked a kért tartalom WAP-os elérhetőségét. Egy tartalom megrendeléssel 5 kreditet kapsz. Amennyiben a tartalom kreditszáma kevesebb, mint 5 (lásd alábbi táblázat) úgy a fennmaradó krediteket jóváírjuk neked, és azokat bármikor beválthatod. (info: **http://klub.wapozz.hu** oldal, kreditjeim menü.) Rendelésedtől kezdődően hetente automatikusan kapod az 5 kreditet. Amennyiben több kreditet szeretnél, akkor a rendelésedbe a tartalom kód beírása után egy szóközzel írd be a kívánt kreditszámot (a szám 5-tel osztható és max. 45 lehet. Pl.: WCG5185 10).
Készülékteszt: http://klub.wapozz.hu oldalon! Itt tesztelheted le, hogy milyen tartalom tölthető rá, ill. tud-e hírüzenetet (wap push linket) fogadni. Ha nem fogad wap push-t, akkor a rendelésedbe a kód után írd be a text szót. Pl.: WCG5185 text. **Fontos! A szolgáltatás kizárólag aktív WAP előfizetéssel működik!** Klubtagság heti díja: kreditszám× 96 Ft. Fizetés az emeltdíjas SMS fogadásával történik. Lemondáshoz küldd a STOP szót és a lemondandó klub nevét (Pl.:Stop Rubin) a megrendelés SMS számára. *Az akció 2008. 02. 01-től a készlet erejéig van érvényben. Studio10 Kft. Info: 220 60 52

A krediteket saját klubtagságon belül az alábbi tartalmakra válthatod be:

Smaragd Klub
Poli csengés:..........2 kredit
Élethű hangok:..........2kredit
Real Tone csengés:...3 kredit
JAVA Játék:..........5 kredit

Rubin Klub
Színes Háttér:..........2 kredit
Mozgó Háttér..........3 kredit
Mini Video:..........4 kredit
Maxi Video:..........5 kredit

www.logostudio.hu wap: http://wapozz.hu

MobilJátékok

írta · LtB

A mostani mobil játék rovat mottója akár az is lehetne, hogy: „hentelés minden mennyiségben". Ehhez a legismertebb szereplő jelen esetben Jack Bauer, akit nyilván senkinek sem kell bemutatni. Akik jobban szeretik a vérfagyasztó hangulatot, azoknak a Nowhere című alkotást tudjuk ajánlani. E havi harmadik tesztalanyunk pedig a S.T.A.L.K.E.R., az alábbiakból kiderül, hogy mennyire sikerült mobilra átmenteni a „nagy" verzió hangulatát.

24: SPECIAL OPS

Fejlesztő: Digital Chocolate Értékelés: 8/10

Ahogy a sorozattól megszokhattuk, Jack Bauer egy rosszabb napját követhetjük nyomon, és mivel e napok igencsak megszaporodtak az utóbbi időben, a tőle megszokott módon hezitálás nélkül kezd az ellenállás likvidálásába. Los Angeles kikötőjébe megérkezve azon kapjuk magunkat, hogy a felsorakozott speciális erőket pillanatok alatt leemészárolják, így természetesen egyszemélyes hadseregünkön van a sor, hogy elrendezze a dolgokat. A történet innentől igen feszített tempót diktál, előkerülnek az Amerikát fenyegető atombombák, titkos technológiák és a hősünket akadályozó felső vezetés, egyszóval fordulatokban nem lesz hiány. Minden pálya egy órát ölel fel az eseményekből, így nem nehéz kiszámolni, hogy egy nap alatt hány helyen fordulunk meg. Alapvetően taktikai akciójátékról van

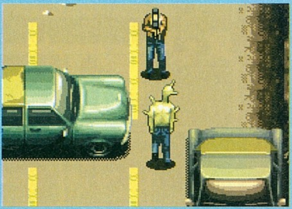
szó, az ellenség leküzdése a fő cél, fedezékről-fedezékre haladva. Jack repertoárjából nem hiányoznak a csendes közelharci módszerek, de néhány gránáttal szép tűzijátékot is összehozhatunk. A pályák között kódolt e-maileket fejtünk meg vagy bombákat hatástalanítunk, egy-egy elmés minijáték keretében, de az elmaradhatatlan autós üldözések is szép számban képviseltetik magukat.

Az izometrikus grafika mozgásban nagyon jól néz ki, rengeteg részletre figyeltek a készítők, lövések után repkednek a hüvelyek, majd a földön továbbpattognak, de a ténykedésünk nyomán hátrahagyott hullák halma is örök mementóként őrzi Mr. Bauer hatékony problémamegoldó készségét. A boldogságom teljes lenne, ha nem lenne egy kicsit könnyű a játék, de a hosszára és a rengeteg gyűjthető jutalomra ellenben nem lehet panasz.

NOWHERE

Fejlesztő: DeValley Értékelés: 8/10

A túlélő horror stílus rövid tündöklése mobilon a Darkest Fear trilógia befejezésével gyakorlatilag kifújt, egészen mostanáig kellett várnia a borzongásra vágyó közönségnek valami hasonlóra. A sztori indulása példaértékű, nem csap azonnal a lecsóba, nincs kapkodás. Egy Lucas nevű úr életébe kaphatunk betekintést. Nemrég túlélt egy földrengést, ám elvesztette a feleségét, így most próbálja összerakosgatni széthullott élete darabkáit. Hősünk már épp udvarolgat egy kedves hölgynek, amikor az egyik szomszéd körül nyugtalanító események kezdenek történni. Miután Lucas nyugovóra tért, megkapjuk John irányítását, aki kinézetét tekintve megszólalásig hasonlít Lucasra, ám nincs lehetősége olyan békés életvitelre, a harcok és a szörnyűségek java



vele történik, míg a „másik" hős inkább csak nyomozgat. John esetében így előtérbe kerülnek a fegyverek és egyéb, a túlélést segítő eszközök, amikhez egy takaros inventory képernyőn keresztül férhetünk. A harc nincs túlbonyolítva, a főhentesektől eltekintve némi időzítéssel minden ellenfél elintézhető – de természetesen el is kerülhetjük a konfliktusokat egy kis lopakodással.

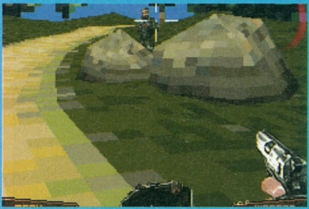
A grafika szempontjából nagy csodákra nem kell számítani, az izometrikus 2D látvány megfelel a kornak és jó áttekinthetőséget biztosít. A program legfőbb erénye, hogy sokkal inkább a történet segítségével alakít ki nyomasztó légkört és borzongást, mint ijesztgető szörnyekkel. Nehézségével és kiváló hangulatával szinte el tudja feledtetni, hogy mobilon játszunk, ez pedig azt hiszem nem kis fegyvertény!

S.T.A.L.K.E.R. Mobile

Fejlesztő: Qplaze Értékelés: 7/10

Ha egy PC-s vagy konzolos játék mobil átiratáról hallunk, eddig megszokott volt, hogy legtöbbször játékstílustól függetlenül kaptunk egy platformjátékot. E kényelmes gyakorlaton a készülékek fejlődésével mind több cég igyekszik változtatni, a S.T.A.L.K.E.R. mobil verziója is jól mutatja e trendet.

Meglehetősen ambiciózus elképzelés a PC-s eredeti szabadon bejárható világát 3D-s köntösben kedvenc telefonunk kijelzőjére varázsolni. Természetesen ez nem történhetett megkötések nélkül, amint a játékot elindítva mindjárt ki is derül. A régi, Myst jellegű kalandjátékok mintájára nem kószálhatunk szabadon, hanem előre meghatározott pontok között lépdelve mozgunk, e pontokon viszont 360°-os körbefordulási lehe-



tőségünk van. Így a harc leginkább a sínen futó lövöldözős játékokra hasonlít, azzal az eltéréssel, hogy a fedezékbe bújásról is le kell mondanunk – míg az ellenfelek agyaggalamb-lövészetet tartanak a mi főszereplésünkkel, természetesen fedezékből. Így a lelövésük elsősorban a jó reflexeinken és az előbukkanásuk sorrendjének megjegyzésén múlik. Szerencsére egy rakás fegyvert és páncéltípust gyűjthetünk össze, így legalább az életben maradásunk esélyei nőnek a kissé frusztráló harcokban.

A negatívumok viszont majdnem eltörpülnek a tény mellett, hogy Csernobil környékének lepusztult hangulatát az érdekes karakterekkel együtt sikerült átmenteni. Ez utóbbi már csak azért is lényeges, mert a történetet a velük való, néha igen hosszas társalgásból ismerhetjük meg. Mindezt megkoronázza a mobilos viszonylatban példátlan 3D grafika, csak azért a harcrendszerért kár...

ASUS P5E3 Premium/WiFi-AP @n alaplap

80,23%

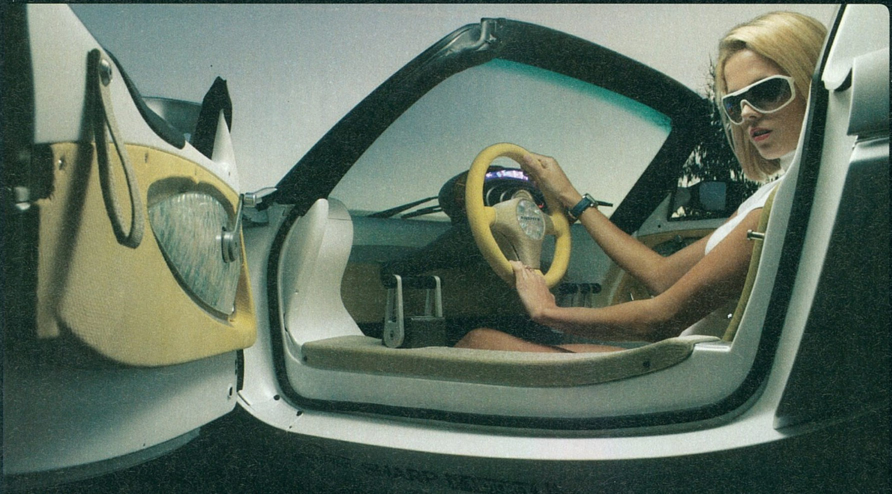
CPU energiamegtakarítás az ASUS EPU egységével

Az EPU technológia energiamegtakarítása 17 285 833 fa ültetésével egyenértékű

Az ASUS P5E3 Premium/WiFi-AP @n alaplap más, mint a többi. A legújabb Intel X48 lapkakészlet számos tuningolási lehetőséget rejt a BIOS-ban, ugyanakkor az ASUS exkluzív EPU technológiája valós időben és teljeskörűen szabályozza a processzor energiafelhasználását, így mindenféle terhelés mellett energiatakarékos működést biztosít. Kis intenzitású programok futtatásánál a megtakarítás elérheti a 80,23%-ot is.

A technológiai újításnak köszönönhetően az ASUS EPU alaplapok használata pozitívan kihat a környezetünkre is: az energiatakarékosság csökkentett széndioxid-kibocsátást eredményez. Tízmillió EPU-s alaplap egy évi folyamatos használata mellett nagyjából 207 tonna széndioxid kibocsátás spórolható meg. Ennyi széndioxid feldolgozásához 17,2 millió fára lenne szükség évente.

H.A.G. RINSPEED SQUBA
Földön, vízen, víz alatt



Ok, bébi ha ennyire akarod, elvihetsz egy körre - vagy kettőre...

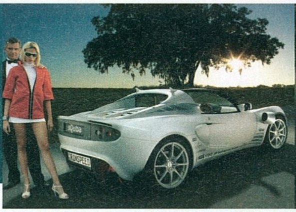
Most őszintén: gondoltátok-e valaha, hogy még a mi életünkben valós vásárlói igény lesz majd a James Bond sorozat „The Spy Who Loved Me" epizódjában (1977) szereplő fehér Lotushoz hasonlatos „kétéltű" autókra? Személy szerint nem, vagy ha mégis, akkor min. több évtizedes távolságra jósoltam a dolgot, kb. akkora, amikor a tiszta energiának és a teljesen robotizált gyártásnak köszönhetően az emberiség anyagi jellegű problémái már a múlt ködébe vesztek... Ehhez képest úgy tűnik, hogy számos gyermekmunkából megtollasodott naplopó tőkés szaladgálhat szabadon odakünn a világban, mivel az idő – sajnos azonban a fenti „megváltó" áttörések nélkül – már most eljött. A kétéltű – vagyis szárazon és vízen (és víz alatt!) egyaránt működőképes – autó alapjául mi más is szolgálhatna, mint egy Lotus Elise, amit aztán a svájci illetőségű Rinspeed mérnökei vettek kezelésbe. A végeredmény egy sQuba névre hallgató, kb. 10 méteres mélységig vízálló gépjármű lett, amely a speciális meghajtásnak köszönhetően a víz alatti is kiválóan irányítható, miközben a földön –hála a lézeres szenzoroknak és a fejlett automatikának – félig-meddig önjáró. Persze ehhez mérten drága is...

Két dolog, amiért mégis hajlamos vagyok megbocsátani a milliomosok kegyét kereső helvététeknek:

1. A sQuba a lehetőségekhez mérten abszolút zöld, újratölthető lítium-ion aksik hajtják. Mondjuk durva is lett volna, ha valamilyen kimeneti nyíláson keresztül égéstermékekkel szennyezik a vizeket...

2. Kabrióról lévén szó, az utastér nem vízhatlan! Vagyis a víz alatti üzemmódhoz feltétlenül szükség van búvármaszkokra is (amelyek amúgy az alapfelszereltség részét képezik, és az autóba integrált, sűrített levegőt tartalmazó tartályból kapják az éltető oxigént). Vagyis a nedvességet nem lehet megúszni, magyarán a víz alatt nyakig áznak a milliomospalánták...

A víz alatt sem kell lemondanunk semmi jóról. A sellők ugyanúgy buknak a kocsira mint a szárazföldi csajok!



BLU-RAY VS. HD-DVD
Végjáték

Azoknak, akik esetleg az elmúlt heteket a tömegmédiától elzárva, fejüket homokba dugva töltötték volna egy, a technológiai haladásra immunis, ortodox strucc-család vendégeként: a Blu-Ray vs. HD-DVD szappanopera egy drámai végjátékkal befejeződött. A Sony rajongók azonban hiába is várnak arra, hogy – a média általuk pénzelt részével kórust vonyítva – most definitíve kijelentsem, miszerint az utóbbi formátumot pártoló Toshiba „bedobta a törülközőt", mert a helyzet ennél nem kevéssé bonyolultabb. Inkább úgy fogalmaznék, hogy kérdéses japán cég beszüntette a HD-DVD támogatását, és átállt az ellentáborba. Viszont egyáltalán nem megalázott legyőzöttként, hanem teljes jogú tagként, amit jól jelez az is, hogy a Blu-Ray konzorcium vezető ereje, a Sony épp nemrégiben kötött vele egy PS3-ba szánt komponensek előállításáról szóló, közel egymilliárd dollár értékű üzletet (ugye micsoda véletlen?). A Toshiba tehát cseppet sem járt rosszul, ellentétben azzal a néhány százezer felhasználóval, akik már beruháztak valamilyen általa gyártott HD-DVD lejátszóba. Ezek közül a kevéssé szerencsés userek közül amúgy a legnépesebb csoportot azok az XBox 360 tulajok alkotják, akik készpénznek vették a szintén a HD-DVD-t pártoló Microsoft ígéreteit, és több százezer ilyesfajta kiegészítőt vásároltak az elmúlt hónapokban. Hát, mit ne mondjak, a teljes életciklusra vonatkoztatva (ami ugyebár esetünkben inkább néhány hónap, mintsem év volt) így egy kicsit megnövekedett az egy HD-felbontású média lejátszására jutó költség... Nem baj, hamarosan úgy is jön a Blu-Ray lejátszó is az X-jelű, kétségkívül szórakoztató, bár kissé megbízhatatlan (egyes adatok szerint a piacra dobás óta meghibásodott XBox 360-ak aránya a 16 százalékot is eléri!) varázsládához...

NETCRAFT
Mekkora is valójában az Internet?

Kreatív fajunk kiszámította az Ősrobbanás időpontját, bombába gyömöszölte a fúziós energiát és homályosan definiált virtuális javakért áruba bocsátja a valódiakat, sőt az egész a talpa alatt lévő planétát. Miért pont az Internet nagyságának kiszámítása okozna neki problémát? Emlékezetes, hogy az ún. Dimes projekt keretében, a SETI programban is használatos „disztributált" (vagyis a számítási feladatok több millió komputer közötti elosztását megvalósító) feldolgozást alkalmazva kellőképp elvetemült tudósok már feltérképezték a web teljes topológiáját, pontos alakját is kiszámítva (sőt megjelenítve a Dimes4DVisualizer alkalmazás segítségével).
Na szóval, 2008 januárjában az Internet 155 583 825 webhelyet (figyelem, nem oldalt!) tartalmazat, kb. 354 000-rel többet, mint egy hónappal korábban. Aki szerint ez óriási ütemű bővülés, annak elmondanám, hogy ez az érték volt már 5 millió felett is...
Aztán érdekes megfigyelés az is, hogy a szájtok több mint 50 százaléka mögött továbbra is Apache webszerver teljesít szolgálatot, bár részesedése lassan de biztosan csökken, „köszönhetően" az olyan óriásoknak, mint a Microsoft és a Google, amelyek egy ideje inkább már saját megoldásaikat erőltetik. Végezetül említést érdemelnek azok a piaci részesedésüket rendkívül gyorsan növelő, nyílt forráskódú megoldások is, amelyek jelenlegi zászlóshajója az orosz nginx, amely alig néhány hónap leforgása alatt 0.5 százalékra tett szert – világméretekben számolva ez azért elég döbbenetes szám egy noname fejlesztőcsapattól...

STANFORD
Sok hűhó semmiért

Figyelem! Világszenzáció! A Stanford Egyetem jól láthatóan idővel és pénzzel egyaránt eleresztett tudósai immár tudományosan is bebizonyították, amit mindig is tudtunk: a férfi agy lényegesen hajlamosabb a videójátékok iránti függőségre, mint a női. Ennek megállapításához 11 fiatal férfit és 11 nőt (remélem, figyelitek az ördögi prímszámokra támaszkodó okult misztikumot!) vontak be a kísérletbe, amelynek keretében azok heteken keresztül kizárólag egy egyszerű területfoglalós stratégiai játékkal voltak elfoglalva. A derék stanfordiak megfigyelése szerint az agy függőségért és jutalmazásért felelős részei jóval nagyobb aktivitást mutattak az előbbieknél, ráadásul a szellemi aktivitásuk is jelentősebben növekedett (mindez ráadásul az elfoglalt területek nagyságával összhangban!). A tanulmány mindezeken túl arra is rávilágít, hogy a férfiak jóval agresszívabbnak és gyorsabbnak bizonyultak női vetélytársainknál.

Habár elismerem a fentiekben citált kutatók érdemeit, azért engedtessék meg néhány kétkedő megjegyzés is:
Miért volt ilyen alacsony a résztvevők száma? Szvsz. 22 kísérleti alany még nem alkot megbízható statisztikai alapot.

Miért csak egy játéktípust vonták be a vizsgálatba? Lehetséges, sőt mi több valószínű, hogy a Sims: Real Love, a My Lil' Pony, vagy épp a Barbie's Magical World alapján végzett kísérlet pont ellenkező eredményeket hozott volna, aktív (sőt: egészségesen agresszív!) és boldog nőkkel, és ásítozó férfiakkal... a WoW harcos amazonjairól már említést sem merek tenni.
Az egykor szebb napokat látott Journal of Psychiatric Research folyóiratban nagyon leeshetett a nívó, ha ilyesmikkel kénytelenek feltölteni a tartalmat...

RAMBO 4
7 év börtön?

Végezetül a rovatba kerülésre szintén esélyes holdi telepítésű NASA teleszkópok, új generációs mulitouch interfészek és egyéb elvetemült témák helyett következzék egy a napokban a mozikba került Rambo 4-gyel kapcsolatos hír, hogy a magunk módján így adózzunk a jobb sorsra korántsem érdemes, de legalább kitartó Sly azon erőfeszítésének, hogy negyedszer is sikerre vigye a maga amerikai imperialista felhangoktól sem mentes antihumanista credóját. Nem, semmi spoiler, azt meghagyjuk a kevésbé szerencsés érdeklődési körrel megáldott lapoknak: pusztán csak arról kívánunk megemlékezni, hogy Myanmarban (vagy ahogy nálunk inkább ismerik: Burmában) hét év börtönnel fenyegetik a film forgalmazóit. Ez mondjuk – legalábbis a helyi rezsim szempontjából – érthető is, tekintettel arra, hogy a derék amerikai propagandista/gyilkológép nem kevesebb, mint 236 myanmari kormánykatonát és őket segítő helyi kollaboránst (bár nem tudom, ez a helyes kifejezés a saját hazájuk hadseregével állampolgári kötelességükből kifolyólag együttműködő lakosokra) tesz el láb alól. Ennek ellenére a filmre van kereslet az ázsiai országban (pláne a jó fiúknak beállított, és kétségkívül nem kevés diktatórikus önkényt elszenvedni kénytelen karen kisebbség körében), amelyet még az sem képes letörni, hogy tettenérés esetén a nézők hasonlóképp súlyos büntetés elé nézhetnek, mint a forgalmazók.

Hardvermentőöv

írta · Horváth Patrik

BAJJJ

Helló!
A problémám a következő:
Megy a Windows XP szépen, egyszer csak beugrik a rettegett kék képernyő, majd a gép újraindul. A post képernyőn ezt írja ki a merevlemezek ellenőrzése után:
„A Hyper Transport sync flood error occured on last boot Press F1 to continue"
A Windows aztán betölt, van, hogy nagy nehezen, van, hogy hipp-hopp ahogy szokott.
Nos a neten utánanéztem a dolognak, meglehetősen kevés információ van erről (legalábbis magyarul, valami bantu nyelven volt infó, de hagyjuk). A link, amit találtam mint megoldás:
http://www.nuendo.de/phpbb2/viewtopic.php?p=114333&sid=f74a1af1d8455a56e354dba9bf389dfe
Ezzel csak az a gond, hogy nekem nem ilyen gépem van, szóval a megoldási procedúra nem jó nálam.

A konfigom a következő:
MSI K9N Ultra alaplap (3.6-os frissített biosszal), Athlon 64 X2 6000+ gyári hűtővel, 1GB Samsung és 1GB Kingmax DDR2 800Mhz-es RAM, Samsung 250GB ata133-as és Samsung 500GB sata2 HDD, inno3d 8600gt, Chieftec 400W-os táp. Oprendszer WinXP sp2 build 2600.
Semmilyen fagyás, vagy megingás nincs a semmilyen játékban, ez a jelenség videónézés közben jött elő ma is. A gép kb. 1 hete ment folyamatosan, én erre gyanakodom leginkább, bár a múltkor pár óra után jött elő. Eddig kétszer fordult ez elő. Tuningolva nincs semmi, a bioszban minden alapbeállításon van hagyva, értelemszerűen, ami lényeges azt beállítottam.
A segítségeteket előre is köszönöm, 1997/12 óta rendszeres olvasótok: Insanity
Ui. Ahogy mondani szokták: sürgős lenne:).

Kedves Insanity!
Végigolvastam az általad linkelt témát és ott a szintén ilyen problémával küzdő külföldi barátunknak a különböző PCI foglalatos hardveres kártyák (RAID, tuner stb.) likvidálása plusz egy friss Windows oldotta meg a problémáját, viszont te nem írtál kiegészítő hardverekről, így nálad nem hiszem, hogy ez járható út lesz. Én javaslom, hogy tedd fel a legújabb (3.9) BIOS-t, és utána töröld a CMOS tartalmát (kézikönyvben megtalálod azt a két lépést, hogy kell, ha esetleg nem tudnád), majd próbáld meg bekapcsolni a gépet és használni.

SOK-SOK KÉRDÉS

Helló!
1. Először is itt a jelenlegi konfigom: ASrock 775V88+;512 MB DDR 400;nVIDIA GeForce 6600Gt;Intel Celeron D 3,06 Ghz;LE – MD 350W-os táp (nem tudom, hogy a táp együtt volt-e a házzal, lehet...).
2. Másodszor már jó pár helyen olvastam hogy kb. ugyanezek a konfigok már nem sok mindenre jók, ezért szeretném a jövendőbeli konfigról (M.O.Word-ban csatolni) a véleményeteket kérni ,tehát szerintetek milyen ez az összeállítás??(keret kb. 170-180HUF)
3. Harmadszor ezt a jelenlegi konfigot hol és kb. mennyiért tudnám eladni?? (Légyszi segítsetek, nyári munka is lesz emellett.)
4. Az összeállított konfig következő játékokra készült: Gears of War, UT3, COD4, Crysis (1240*1024-en mediumra elég) és még sok más kedvenc... Előre is köszönöm (pár hónapos hű olvasótok: Ronnie)

Kedves Ronnie!
A mostani gépedet főleg a memória mennyisége és a processzor sebessége fogja vissza, igaz a videokártya sem mai csirke már, de azzal még alacsony felbontásban el tudna futni egy-két dolog. A Word doksiban küldött konfigra (Gigabyte GA-P35C-DS3R, Intel Core 2 Quad Q6600 BOX, 2x1 GB DDR2-1066 Kingmax RAM, Inno3D GeForce 8800GT 512 MB, Chieftec 500 W tápegység, WD Passport 160 GB USB 2.0 HDD, Genius Slimstar 310 bill, Logitech G3 egér) teljes mértékben bólintok, viszont a külső merevlemezt nem egészen értem, hacsak nem a mostanid mellé akarod venni, mint hurcolászós adattároló eszközt. Amennyiben így van, úgy a lehető legjobbat szemelted ki, amennyiben nem, úgy inkább egy 320-500 GB-os winchestert nézzél ki helyette, itt is ajánlott márka a Western Digital, akárcsak a külső megoldásoknál. Tápegységből nem rossz az 500 W-os Chieftec, de a sokat emlegetett Corsair VX450 biztos vagyok benne, hogy halkabb, erőtartalékban eléggé hasonló a két termék, így személyes preferencia kérdése ki melyiket választja. Amiket felsoroltál, azok túllépik valamelyest a 200 ezer forintot, így ha költségcsökkentés szükségességére kerülne a sor, akkor én mindenképpen egy kétmagos processzorcserét (pl. Core 2 Duo E6750 vagy E8200) ejteném meg. A jelenlegi géped (legalábbis amiket felsoroltál a #1-ben) nagyságrendileg 20 ezer forintért tudnád értékesíteni, ha találsz rá vevőt, a népszerűbb fórumokon (reklám miatt nem említem meg őket, de régebben olvashattál róluk a Guruban is) illetve kifejezetten apróhirdetésekre specializálódott honlapokon (apronet, expressz) is érdemes próbálkozni. A kiszemelt gép még maximális részletességgel is elviszi az általad felsorolt játékokat, szóval aggodalomra semmi ok...

KONFIG CSERE

Hello Guru!
Van egy PC-m amiből eladnám az elavult alkatrészeket. Ezek a következők:
- Alaplap: ASUS P4P800SE
- CPU: Pentium IV (nem Celeron) 3GHz 533
- Memória: Kingmax DDR 1GB 400Mhz
- VGA: Sapphire Radeon 9600Pro 256MB

Kérdésem, hogy mennyiért lehetne szerintetek ezt eladni reálisan? Ha kell még adok mellé egy Maxtor 80GB 7200rpm vinyót is!
A másik kérdésem, hogy mit vegyek helyette? Van kb. 50 000 forintom, amit ráfizetnék az előző konfig árára. Jó lenne, ha Crysis meg COD4 azért szép grafikával elmenne rajta, és ami a legfontosabb, hogy azok az új játékok is menjenek rajta amik a mostanin nem, mert

Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

valami Pixel Shader 3-at nem tud! Én a következőre gondoltam (az előző Guruból merítve az ötletet):

- Alaplap: Gigabyte P35-DS3L (bár ha tudtok Asus-ból hasonlót vagy jobbat, annak örülnék, mert alaplapban ezt a márkát szeretem)
- CPU: Intel Core 2 Duo E4500
- Memória: 2x2GB DDR2 800MHz
- VGA: Sapphire Radeon HD2600Pro 256MB GDDR3 OC

Segítsetek abban, hogy ezek közül van-e gyenge láncszem vagy feleslegesen jó, amit ki kellene cserélni és ha igen akkor mire?
Segítségeteket előre is köszönöm!
A GURU legyen veletek!
Üdv: nzsolt

Kedves Zsolt!
Jó irányba kapizsgálsz, ebből is látszik, hogy tényleg olvasod a Gurut.:) Viccet félretéve, a jelenlegi alkatrészeidért – csakúgy, mint Dani esetében (ld. előző levél) – olyan 25 ezer forintot kaphatsz, ha a merevlemezt is eladod, akkor nagyjából 30-at. Ha ehhez hozzáadom az 50 ezer forintot, amit írtál, akkor szintén ugyanaz az összeg jön ki, amennyit ő is rá akar szánni a gépfrissítésre (vagyis még nem tudja, hogy rá akar, de majd belátja). 80 ezer forintból pont kijön az általad felsorolt félgép, ám ha nagyon a Crysis felé akarsz elmenni, akkor inkább egy darab 2 GB-os modult (később belepakolhatod a másodikat), egy E2180-as processzort és egy Radeon HD3850-et ajánlanék. Alaplapból remek választás a Gigabyte DS3 sorozata, amennyiben mégis ragaszkodsz az Asus-hoz, úgy válaszd a P5K-t (jelzem a Gigabyte ebben a kategóriában jobb választás, szigorúan csak szvsz).

KONFIG KÉRDÉS N+1

Kedves Patrik!
Szeretnék véleményt kérni a gépem konfigjáról. Én sajna vagy nem sajna gamer típus vagyok, és azt is szeretném tudni, hogy esetleg mit kéne cserélnem.
konfig:
Alaplap: Asus P5LD2/c
Ram: 3x Kingston 1024 MB 800 Mhz
videókártya: Asus EN 8600gt Silent 512 MB
proci: Intel Core 2 Duo e4400
táp: 500 W Black Diamond
Köszönöm! Tisztelettel Roland

A válasz igen egyszerű, amennyiben javítani szeretnél géped játékok alatt nyújtott teljesítményén, úgy a videokártya cseréjével tudod ezt legkönnyebben és leghatékonyabban megtenni. Attól függően mennyi pénzt szánsz erre a projektre, a Radeon HD3850 (~40 ezer forint), esetleg a GeForce 9600GT (~43 ezer forint), illetve a GeForce 8800GT (~50 ezer forint) a te barátod. A zárójelben feltűntetett árak az 512 MB-os verziókra vonatkoznak, mivel egyrészt a mostani kártyádon is annyi VRAM csücsül, másrészt egy gamernek nem szabad már 256-os VGA-t vennie, ha a jövőre is gondol...

OLCSÓT, DE MIT?

Nemrég konfigot frissítettem. Gondoltam, a régi alkatrészeket nem adom el, helyette csinálok a „selejtes" cuccokból 1 party-pót gépet. Csak 1 processzor + 1 VGA kártya kellett. CPU-t vettem olcsóért (3000-es Celeron), a videókari viszont komoly dilemma. Kb. 10-14000 Ft-ot szánok rá, és nem tudom mit érdemes venni, ha olyan játékokat akarok futtatni rajta, mint a BF2, WoW, vagy esetleg az UT III. (kis felbontásban, lebutítva) úgy, hogy ne akadjanak. Nem fontos dx10-es kártya, a kevés RAM miatt (2 GB).
XP-t rakok fel. Amikre gondoltam: Geforce 7000-es sorozat valamelyike, butább 8000-es sorozat, vagy Ati 1000-es, 2000-es sorozat. (Én a 7300 GT-re, vagy 8400 GT-re gondoltam, de nem merem megvenni egyiket sem). Ha van valami tanácsod, lécci oszd meg velem, előre is kösz!
Jah! Az alaplap 1 ASUS p5pl2, természetesen PCI-E-es, a táp meg valami 450 W-os noname
Üdv: Csabi

FGCKLAN

Manapság nagy általánosságban azok a játékok tudnak igazán átütő sikert aratni és hosszútávon megmozgatni a célközönséget, melyek addiktív online lehetőséggel is rendelkeznek. Talán a legjobb példa erre a CoD, illetve a Battlefield sorozat. Az ilyen játékokhoz stabil és gyors szerverek kellenek, lehetőleg az adott országban elhelyezve, hogy lag-mentesen szórakozhassunk kedvenc játékunkkal az éteren keresztül is – ezt garantálja magyar szinten az FGCKLAN csapata, akik hazánk legelismertebb játékszerver üzemeltetői. A szervereik mindent tudnak, amit egy játékszervernek tudnia kell, van TeamSpeak támogatás és könnyen kezelhető webes admin felületet biztosítanak mindehez. A játékarzenálban majdnem minden olyan online is játszható program szerepel, melyek említésre méltó többjátékos móddal rendelkeznek. Pár példa a palettáról: CoD-, Battlefield-, Quake-, UT sorozat, minden Steam rendszerben működő játék (CS, HL2: DM stb.), Jedi Academy, F.E.A.R. Combat és még sorolhatnám napestig a lista szereplőit. Az FGCKLAN online közösségek, klánok fejlesztésében is aktívan részt vesz, többek között a callofduty.hu és a mohaa.hu is a támogatott oldalak közé tartoznak. Aki szeretne saját szervert indítani – akár privátot, akár publikust – vagy egyszerűen érdeklődik a téma iránt, az mindenképpen látogasson el a www.fgcklan.hu weboldalra, ahol mindent részletesen leírnak az üzemeletetők, a pontos árakkal együtt – semmi köntörfalazás. Minket meggyőztek, és a hamarosan beinduló PC GURU játékszervereket is az FGCKLAN fogja üzemeltetni, ugyanis nagyon értik a dolgukat - bátran ajánljuk őket mindenkinek!

(X)

WEBOLDAL: www.fgcklan.hu

Kedves Csabi!
A felsorolt játékok közül a legnagyobb követelményt azt UT3 támasztja, ráadásul igencsak elkel neki a kemény proci, szóval majdhogynem mindegy milyen VGA-t teszel alá, a CPU fogja majd vissza a gépet és ez a másik két játékra is igaz. A WoW inkább a GeForce-ok felépítését kedveli, az UT3 pedig inkább a Radeonokét (ha a modernebb kártyákat nézzük). Túl drága VGA-t felesleges venni ilyen processzor mellé, én egy használt 8600GT-t ajánlanék, az talán belefér a 14 ezerbe, ha nem, akkor egy új HD 2600Pro is megteszi. A Geforce 8400 és 8500-as sorozat teljesen felejtős, az előbb említett két kártyánál mérföldekkel lassabbak és alig kerülnek kevesebbe.

GÉPFEJLESZTÉS

Hello, Patrik!
A gépem adatai: alaplap Asus P4P800 SE; CPU Intel Pentium 4, 2800 Mhz HT; memória 2x512Mb (dual channel); videokártya NVIDIA GeForce 6600 GT (128 Mb). Plusz megtámogatva egy normális táppal, optikai meghajtókkal, hangkártyával, szigorúan WinXP alatt. A kérdésem a következő lenne: mit érdemes ezen a gépen következőre fejleszteni? Mi a leggyengébb pontja? Úgy gondolom, maximum 50 000 forintig tudok elmenni.
Válaszod előre is köszönöm!
Üdvözlettel: Daniel

Kedves Dani!
Sajnos a jelenlegi gépeddel pont az a probléma, ami annak idején a legnagyobb előnye volt, nevezetesen az, hogy remekül egymáshoz lettek válogatva az alkatrészek. Ez röviden annyit jelent, hogy bármelyiket kicserélnéd, az összes többi válna hátráltató tényezővé. Szerintem erre a gépre már nem éri meg költeni, ugyanis kétmagos processzort nem tudsz belerakni, videokártyából AGP-s megy csak bele, a DDR memóriák pedig kétszer annyiba kerülnek, mint a manapság használt DDR2-k. Amennyiben nem óhajtod eladni a levélben felsorolt dolgokat (alaplap, proci, memória, videokártya, durván 25-30 ezer forintot érnek használtan), akkor én egy VGA cserét (6600GT -> Radeon HD2600 Pro vagy XT) ajánlanék és memóriabővítést, ez a kettő kijön 35-40 ezer forintból. Hozzá kell tennem, hogy amennyiben megválnál a négy fő alkatrésztől, akkor lenne kb. 75-80 ezer forintod, amiből kijönne egy modern Intel/AMD/NVidia chipsetes alaplap, egy Pentium Dual Core vagy AMD Athlon 64 X2-es kétmagos processzor, 2x1 GB DDR2-800 memória és egy 256 MB-os Radeon HD3850-es videokártya, amely kétszer erősebb a feljebb említett HD2600XT-nél is. Gondold át a dolgokat és tégy belátásod szerint, remélem, ezek alapján meg tudod hozni majd a helyes döntést.

AZ ÉV „GONDJA"

Hy Guru!
Elég furcsa „gondom" van. Az igen gazdag bátyám révén a nyakamba szakadt egy nVidia 8800GT. Ezzel nem is lenne gond, de a vasam elég gyengécske és nem hiszem hogy beillene a kari. A konfigom: MSI RD480 Neo2-Fi alaplap (Socket 939), 1GB DDR-1 400 Mhz RAM, nVidia 7100GS „videokártya" (igazából porfogó), AMD 3000+ S939 processzor, Mercury 350 W-os táp. Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy hogy lehetne úgy bővíteni a konfigot, hogy a GT ne röhögje ki. A keretem elég bő, de örülnék, ha 60e-nél megállnátok.
Ui. Az alaplaphoz ha lehet ragaszkodom.
Előre is kössz: Szabi

Kedves Szabi!
Én annyira nem ragaszkodnék ahhoz az alaplaphoz, maximum akkor, ha nem akarsz vacakolni a mostani dolgaid eladásával (gondolok itt az alaplap, proci, RAM hármasra). Amennyiben tényleg szívedhez nőtt ez a lap, akkor sajnos fórumokon és apróhirdetéses oldalakon kell utána nézned egy Athlon 64 X2-es processzornak (3800+-tól 4800+ig), de ez nem lesz se túl olcsó, se túl nyerő választás, mivel a Socket 939 foglalat támogatásával és gyártásával gyakorlatilag már tavaly leállt az AMD. Én első körben a tápegységet cserélném ki valami minőségibb cuccra, a sokat emlegetett Corsair VX450 abszolút nyerő választás a maga 16-17 ezer forintos árával, ha nem szánsz rá ennyit, akkor egy 8-9 ezer forintos 400 W-os Chieftec is megteszi (csak a Mercury-ra ne dugd rá a 8800GT-t könyörögve kérlek). Ami elkelne a gépedbe az egy erős kétmagos processzor és még 1-2 GB memória. A gond az, hogy mint említettem CPU-ból eléggé meg van kötve a kezed, memóriából pedig kétszeres árat fizetsz a DDR miatt. Ha „megszabadulnál" az alaplaptól, a CPU-tól és a memóriától (értékük durván 15 ezer forint), akkor ezt az összeget hozzácsapva a maximális 60 ezer forintos kiszemelt kerethez elég durva dolgokra futná. Egy modern Intel P35-ös alaplap (~20-23e), egy Core 2 Duo E4500 (~25e) és 4 GB memória (~20e) valamint egy 400 W-os Chieftec tápegység is befigyelhetne és így pont el is fogyott a keret, de fényéveket léptél előre hardver fronton (gyakorlatilag ezek a legmodernebb cuccok eltekintve a DDR3-mas memóriáktól és a 45 nm-es Core 2 Duo prociktól). Neked is csak annyit tudok mondani, hogy fontold meg, hogy egy elavult hardverbe invesztálsz vagy most, hogy anyagilag lehetőséged van rá, modernizálod az egészet.

PIXEL SHADER

Kedves Guru!
Az lenne a kérdésem, hogy van egy Nvidia GeForce 7500 LE (256 MB) videokártyám. Most megint előfordult egy játéknál (már régebben a Time Shiftnél is, hogy akadt meg kilépett) hogy egyszerűen nem indul el. Megnéztem az újságban mindkét játék rendszerkövetelményét és elégnek bizonyult elméletben. De volt ott egy olyan kiírás (ezt több játénál is láttam) a videokártya mellet hogy Pixel Shader 2.0. Igazából az is lenne a kérdésem, hogy ez a kiírás mit is jelent? Mert hogy ehhez esetleg új videokártya kellene vagy ezt le lehet tölteni? Ha esetleg ezzel lenne a gond, akkor a gépem többi adatai:
-Processzor: AMD Athlon 64 3500+,RAM: 1,5 GB, Videokártya: Nvidia GeForce 7500 LE, Alaplap: Asus M2R-FVM
Előre is köszönöm! Egyébként nagyon jó az újság csak így tovább hajrá! Riccsiz

Kedves Ricsi!
A Pixel Shader 2.0 nem szoftver, hanem a DirectX 9.0b szabványban lefektetett új eljárások gyűjteményének egy része, többek között ennek segítségével lehet szépen csillogó vízfelületeket és egyéb hasonló effekteket életre hívni, a videokártyák már a GeForce FX5200-tól és a Radeon 9500-tól támogatják, így a GeForce 7500LE-ben is benne van. A játékokból való kilépkedésnek inkább videokártya driver és/vagy tápegység és/vagy memória lehet az okozója. Így első körben azt ajánlom, hogy töltsd le az Nvidia honlapjáról (www.nvidia.com) a legfrissebb drivert, telepítsd fel (előtte szedd le a régit) és ha továbbra is fennáll a probléma, akkor futtass pár memória tesztelő programot (pl. Memtest86+), ha nem jeleznek hibát, akkor már gyanús, hogy a tápegységgel lesz valami zűr. Ja igen, majdnem elfelejtettem, DirectX-et mindenképpen tessék naprakészen tartani, mert rengeteg program tiltakozik, ha elavult verziót lát (frissíteni a www.microsoft.com/directx oldalon tudsz). Mellesleg a 7500LE nem egy életbiztosítás a mai játékok terén, a közeljövőben megjelenő programokhoz gyakorlatilag csak annyira lesz elég, hogy elinduljanak rajta.

Általános TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására.

Szoftvermentőöv

írta · Gandalf

KIKAPCSOLT SZOLGÁLTATÁSOK

Üdv Guru (vagy aki épp ezt olvasod)!
Nagy az én fájdalmam. Elég lassú a gép, és a neten olvastam egy listát, ami a felesleges szolgáltatásokat írja le, amiket ki lehet kapcsolni. A cikknek 1-2 helyen nincs igaza, és én is csak azt lőttem ki, amiben biztos voltam. Na de ezek után, nem tudtam a „Gyors felhasználóváltás"-t működtetni, és a printscreen screenshot funkciója (játékok, teljesképernyős alkalmazások) nem megy. Csak a kint a Windowsban tudok „fényképezni" !

Most csinálhatnám azt, hogy egyenként mindent visszakapcsolok, és minden egyes alkalommal kipróbálom, de ti hátha tudtok jobbat.
Üdv:
Chaser

Kedves Chaser!
Az, hogy egy szolgáltatás felesleges-e vagy sem, mindig az adott környezetben (ki használja, és mire) kell eldönteni. Ennek megfelelően előfordulhat, hogy olyan szervizeket hagysz feleslegesen eburjánzani, amire semmi szükséged sincs, és olyan szervizeket állítasz le – mint példád is mutatja –, amelyeket jobb lett volna békén hagyni.

Az mindenképpen sokat lendítene a dolgon, és én is több és talán hasznosabb tanácsot adhatnék, ha
- látnám azokat a szervizeket, amelyek korábban futottak, illetve jelenleg futnak a gépeden
- ha megírnád, mit és hogyan állítottál le (csak manualra kapcsoltad, vagy teljesen letiltottad stb.)
- megadnád géped pár apró paraméterét (processzor típusa és sebessége, rendelkezésre álló memória, merevlemezed teljes, és szabad kapacitása, a beállított lapozófájl típusa és mérete stb.)
- mire és milyen szoftverekkel használod?

Ami a „fényképezést" illeti, én eleve nem a Windows saját rutinjait használom, hanem az ingyenes IrfanView programmal lopom a képernyőt, vagy annak kijelölt részletét.

A géped lassúságával kapcsolatban érdemes lenne megnézni, mi minden ült be. Tehát lehet, hogy nem csak a szervizek között fogsz bűnöst találni, ha egy kémprogram-keresőt eresztesz rá. Esetleg nem is csak egyet, hanem egymás után két vagy három programmal is átnézeted a szoftverkészletedet és a memóriát.

A lassulás oka lehet az is, hogy túl töredezett a merevlemezed, esetleg kisebb hibák is akadnak rajta. Mindezt egy rendszeres (negyedévente vagy havonta végzett) ellenőrzéssel kiküszöbölheted. A hibaellenőrzés (a chkdsk.exe programmal) ki is javíthatja a kisebb-nagyobb hibákat, a lemeztöredezettség-mentesítés pedig a fájlok átrendezésével pár százalékot visszanyerhet az elvesztett sebességből.

Amennyiben kevés a rendelkezésre álló memória, érdemes bővíteni, de az XP 32 bites (normális) változata 2 GB felett nem igazán tudja hasznosítani. 2 GB-ig azonban érdemes lehet bővülni, persze megfelelő minőségű memóriával.

A merevlemez(ek), illetve partíció(k) túlzott telítettsége is alaposan lelassíthatja a gépet, nem csupán a töredezettség. Egyértelműen kimérhető a lassulás, ha a szabad terület a merevlemez, illetve partíció szavad területe a teljes kapacitás 10 %-a alá csökken, és 5 % szabad terület alatt akár le is állhat, le is fagyhat véletlenszerűen a gép.

Már sokszor megírtuk, hogy ha a Windowsra van bízva a lapozófájl méretének a kezelése, akkor gyorsabban nő a lemez töredezettsége, mintha fix méretű lenne. Itt azonban ismernem kéne a géped paramétereit, és azt is, mire használod, hogy konkrét beállítási értékeket tudjak javasolni.

Egy általános ökölszabály, hogy ha 512 MB vagy több memóriád van, akkor felesleges a túl nagy lapozófájl, és elég lehet egy 128, 256 vagy 512 MB-os swap kialakítása. Ez azonban erősen függ attól, mint már írtam, mire is használod a géped, mert egyes játékok, illetve multimédiás vagy egyéb alkalmazások nagyobb lapozófájlt igényelhetnek.

Egyszóval láthatod, nincs dobozból kihúzható kész megoldásunk, egyelőre csak iránymutatást adhatunk.

Végül visszatérve a leveledben felvetett témára, mindig érdemes egyenként eltávolítani a gyanús, vagy feleslegesnek vélt/ítélt szervizeket, hogy visszakapcsolhasd azokat, amennyiben valamilyen alkalmazásodnál a hiányuk galibát okozna.

Levrov

írta · Zak

SZIASZTOK, OLVASÓK!

Íme, egy újabb levrov, és rengeteg levél érke... Hé... Mit csinálsz itt? Miguel, te ide nem jöhetsz be! Hé! Segítsmpfhg! Mhfgugpf!!!

Nna. Helló mindenki. Átvettem a hatalmat, a székház az enyém, a szerkesztők töke a markomban (képletesen). Zakot meg a többieket a spejzbe zártam, és ha nem teljesítitek a követeléseimet, darabokban (vagy inkább cikkekben, muhahah) kapjátok vissza őket. Első pont: olvassatok levrovot. A múlt hónapban az volt a kérdés, hogy ki mi akar lenni, ha már nem az iskolapadot koptatja. Nos, én mindig szabadságharcos és levrovíró szerettem volna lenni, köszönöm a szüleimnek, tanáraimnak és Bate-nek, aki szívesen elmondaná az ő verzióját, de pillanatnyilag el van foglalva a szájpecken keresztüli lélegzés elsajátításával. Szóval, lássuk inkább, hogy a nyájas közönség miből szeretne élni a nyugdíjig.

MEGASZTÁR

A mostani legvonzóbb számomra, hogy érettségi után a debreceni egyetemre jelentkezek angol szakra, mivel – ezt talán némi szerénytelenséggel állíthatom – átlagon felüli nyelvérzékkel áldott meg az ég. **(Ne félj, az egyetemen majd bebizonyítják, hogy annyira nem is.)** Az angol szak amolyan joli-joker lenne, ami rengeteg helyen hasznos. A diploma megszerzése után pedig jelentkezhetnék valami másféle szakra. Egyik nagy álmom például, hogy csillagászfizikus legyek. Sajnos matematikából illetve fizikából, bár egyáltalán nem vagyok rossz, nincs meg bennem az a velem született képesség, ami egy fizikust naggyá tehet a szakterületén. Sajnos, hogy az ember ebből csúcsra jusson, úgy tűnik születni kell. */fyktyvf/*

Igazság szerint viszonylag kevés ember keres pénzt azzal, amiben született tehetség, viszont egész sokan dolgoznak olyasvalamit, amiben bár jók, nem kiemelkedők (illetve van még olyan is, hogy kutyaütők végeznek fontos feladatokat – ezt talán most hagyjuk). Ha valóban érdekel a csillagászfizikusság, amiről nekem annyi fogalmam van, hogy majd ki tudod számolni, hány kiló a nap, akkor nosza rajta – valakinek az ilyen őrültségekben is hinnie kell.
Csillagászfizikus wanted.

MR BOMBASTIC

Hát először el kéne végezni a Műszakit, aztán a mostani elképzeléseim szerint robbantásira szeretnék menni. Itthon nem sok esélyt látok erre a lehetőségre, hogy normális állást lehessen kapni ilyen téren. De mondjuk egyes északi országokban biztos van kereslet robbantási mérnökökre. Gondolok itt Svédországra és hasonlókra. Enyhe piromániában szenvedek, úgyhogy pont le tudnám vezetni ezt egy-két hegyoldal lerobbantásával. Osztálytársam nagy ötlete, hogy olajmérnöknek készül, és Dubai-ba szeretne menni. /frosty D/

Igazából nem tudom, hogy a svédeknek kell-e hegyrobbantó, vagy Dubai népe várja-e jobban, hogy egy újabb olajmérnök menjen közéjük, de a napi politika mellett már annak is örülök, hogy nem fordítva akarod ezt az egészet. Amúgy most komolyan, van olyan, robbantási mérnök szak? A végzősök meg tudják mutatni egy kezükön az évfolyamuk számát?

BORÍTÉKOLT LEVROV

Jelenleg egy Svájci tulajdonú Borítékgyárban dolgozom. Elég érdekes Dolognak tartom egyébként ezt az egészet, főleg hogy pár éve még azt sem gondoltam, hogy egyáltalán létezik olyan hogy „borítékgyár". Képzeljetek el egy kb. 30 méter hosszú gépet, aminek ez egyik végére felraktok egy közel ember nagyságú papírtekercset (kb. 350-60 kiló) **(ezt tényleg csak elképzelni tudom – 360 kiló, az annyi mint... négy teljes Sasa és egy fél Bate)** és ha ügyes a Gépmester akkor a másik végén percenként akár 1000 vagy több tökéletes, fólia ablakos, enyvezett vagy szilikonos teljesen kész Boríték jön ki **(ha pedig maradunk a Sasáknál és a fél Bate-eknél, akkor egy csomó csontszilánk meg vér)**. Rengetegféle boríték létezik, és még több a minőségi szabvány és követelmény, aminek meg kell felelnie. Ugye ki gondolna ezekre? Kit érdekel a boríték? Feltéped, és megnézed mi van benne! Pedig az sem mindegy pl. mekkora a felvitt festék réteg rajta, esetleg milyen „vastag" az ablakfóliával kérték, vagy hogy hány gramm enyv van a száján és max 1-2 gramm a tűréshatár a megadott értéktől. Naponta átlag 2 millió boríték készül nálunk. Tehát meló ezerrel! **(Vagy inkább millióval.)**

A tréfát félretéve, ezt a levelet azért tettem be, mert jól mutatja, hogy nem csak a programozásban meg az informatikában lehet érdekes dolgokkal összefutni. Szinte minden munkának van olyan érdekes oldala, amit a kívülállók nem ismernek.

Szóval, ha csekket vagy számlát kaptok, akkor lehet, hogy nálunk készült borítékban viszi nektek a postás, és gondoljatok rám, hogy mennyit fáradok miattatok:) /@Mézga@/

JÁTÉKÖZÖN! NYERJ!

A múlt hónap vérszegény kínálatát alaposan felülmúlva, ebben a hónapban egy tonnányi programot szórunk ki közétek. Higgyétek el, dolgozunk a PC-s nyeremények arányán, de mindenféle okok miatt ez nem olyan könnyű, mint gondolnátok. Elég küldeni egy e-mailt a ***nyeremenyjatek@pcguru.hu*** címre. A kívánt játék nevét írjátok be a levél tárgyába, a címeteket pedig a levélbe, szövegként. A beküldési határidő: **március 31.**

PATAPON (PSP)

A Sonynak köszönhetően két példányt tudunk kisorsolni ebből a különleges játékból, mely ritmusra épül, de vannak benne logikai és stratégiai elemek is.

DEVIL MAY CRY 4 (PS3)

A CD Projektnek hála érkezett egy kisorsolásra váró példány a Devil May Cry 4 PS3-as változatából. Aki szereti a vad akciót és a csodálatos harci jeleneteket, imádni fogja a DMC4-et!

LOST ODYSSEY (X360)

Az év első nagy meglepetése a Microsoft új szerepjátéka, mely 4 DVD-n keresztül varázsolja el a játékost. Életszerű karakterek, érzelemteli történet és rengeteg harc – és két példányt most ki is sorsolunk!

KINGDOM UNDER FIRE: COD (X360)

Bár ez a játék nem egy mestermű, kooperatív-módban szerezhet pár kellemes órát. A játékból öt példányt tudunk kisorsolni a Microsoft jóvoltából.

TIMESHIFT (PC)

A CD Projekt szeretetcsomagjának része az időmanipulációval felturbózott FPS. Egy példányt sorsolunk ki a jelentkezők között, természetesen magyar felirattal ellátva.

JADE EMPIRE (PC)

A 2007-es év általunk legjobbnak választott szerepjátéka magyarítva jelent meg a CD Projektnek köszönhetően, és most ebből bocsátunk ki egy darabot. Figyelem, Bioware-minőség!

ARMY OF TWO (PS3, X360)

Ebben a számunkban teszteltük az EA legújabb, montreali stúdiójának első játékát, mely meglepően izgalmasra sikerült. Mindkét verzióból egy-egy példány áll rendelkezésre az EA szívességeként.

Hát, köszi. A következő villanyszámlánál mindenképp eszembe jutsz majd.

Evezzünk egy csöppet más vizekre. Laci például rögtön melót ajánl másoknak:

Hali, ha úgy is sokat találkoztok a magyar játék fejlesztőkkel, mi lenne, ha megpróbálnátok rábeszélni őket, hogy fejlesszenek ki egy jó kis game-et a „Pál utcai fiúk"-ból, mondjuk egy neten nyomható multit, sok verekedéssel, meg csúzlizással stb. Ha válaszolsz, akkor megköszönöm, ha nem akkor is. Csá! Laci

Igazság szerint az ötlet nem rossz, és volt is hasonló próbálkozás a közelmúltban (1848 és a Pro Libertate a Huszar Games fejlesztésében, például), sőt valószínűleg ezernyi ilyen futott már át a fejlesztők fején, csakhogy ezzel van egy kis baj. Sajnos a megélhetéshez sikeres játék kell, a sikeres játék igazából az, amit külföldön is népszerű, viszont ehhez meg valami nemzetközileg ismert történet szükséges (Conan, Gyűrűk ura, Jason Bourne kalandjai). Csak azért, mert itthon szeretjük, és a kötelező olvasmányok között az egyik üdítő kivétel a PUF, még senki sem venné meg mondjuk Németországban. Más szóval: Nemecsek bár Áts Ferit lenyomta egy csípődobással, vajmi kevés eséllyel venné fel a harcot mondjuk Harry Potter ellen, nemzetközi porondon.

Hello Zak! **(Zak? Kapcsold be a tv-t, élőben megy a túszejtés közvetítése!)** Sokat gondolkodtam azon, hogy mi lenne az ideális munka számomra és elszomorottam, hogy különösebben nem értek semmihez **(Hehe, üdv a klubban.)**. Szomorkodásom közepette megvilágosodtam: PC-s Játékok!!! Amióta az eszemet tudom játszok velük és ismerem majdnem mindegyiket 10 évre visszamenőleg. Ismerem a hibáikat és az értékeiket. Tudom, hogy milyen egy jó PC-s játék és tele vagyok olyan ötletekkel amiket még senki sem próbált ki. Ha minden jól alakul akkor gimnázium után informatikát fogok tanulni és megpróbálok valami játék készítéssel kapcsolatos területen elhelyezkedni. Egy kis szerencsével híres cégeknél is dolgozhatnék. Nem is lenne olyan rossz (Activision, Blizzard). /Luigi/

Nos, azon túl, hogy az informatikát bevágod ától cettig, érdemes megtanulni angolul, és amíg ezzel, meg a gimi és a fősuli egyéb tárgyaival bíbelődsz, talán próbálkozz meg néhány publikus fejlesztőeszközzel (a neten van pár, keress utána), esetleg dobj össze egyszerűbb játékokat (akár szöveges kalandokat is), flash vagy BASIC, tökmindegy. Ez persze nem hasonlít a Crysis elkészítésére, de ha jól megy, megerősíti a szándékaidat (ha meg nem, akkor legalább még idejében kereshetsz magadnak valami tisztes foglalkozást). Sok ilyen levelet kaptunk, így ez mindenkinek szól, akinek hasonló tervei vannak.

Nos, ennyi lett volna, a kötél lassan kikezdi a srácok csuklóját, és valami túsztárgyaló zaklat telefonon folyamatosan, márpedig így nem lehet szakszerű életviteli tanácsokkal bombázni a feltörekvő nemzedéket, kérem. Balra el. De azért majd írjatok, a címet tudjátok: levrov@pcguru.hu

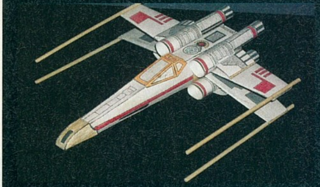
KÖVETKEZŐ témáink

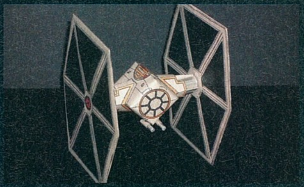
Ismét két témával állunk elő, egyrészt visszautalnánk az előző szám Gondolatébresztőjére, mert kíváncsiak vagyunk, hogy vajon ti játszotok-e majd öregkorotokban. Ez lenne az egyik, a másik egy nagyon freestyle dolog, ugyanis olyan leveleket várunk, amiben megírjátok, hogy mi idegesít titeket a legjobban. És ez lehet bármi.

De ezen felül is írhattok ha kedvetek támad, várjuk a leveleket minden témában, ne fogjátok vissza magatokat! Elő a billentyűzetekkel!

PAPPARAZZI KÜLÖNKIADÁS

Blarskerin küldte be nekünk ezeket a képeket, olyan makettekről, amelyeket ő készített a gyermekeinek. A részletességet és az élethűséget látva azt hiszem nyugodtan mondhatom: irigylem a csemetéket.





Gondolom senkinek nem kell bemutatnom a képen látható járműveket: X-Wing, Tie Fighter és egy sajátos A-Wing.

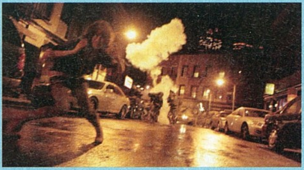
Hossza ▪ 85 perc
Rendezte ▪ Matt Reeves
Szereplők ▪ Michael Stahl-David (Rob Hawkins), Lizzy Caplan (Marlena Diamond), Jessica Lucas (Lily Ford), T.J. Miller (Hud Platt), Odette Yustman (Beth McIntyre), Mike Vogel (Jason Hawkins)

PC GURU Index:
04.05

Cloverfield

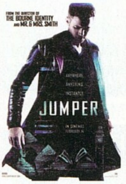
írta · Szofi

Nagy várakozás előzte meg a Lost producerének, J.J. Abrahamsnak legújabb mozifilmjét, amelyet fiatal színészekkel forgatott Matt Reeves rendezésében. A hajdani munkacímen ismerté vált, és végül így bemutatott áldokumentumfilm az új filmes megoldásokat kedvelő nézők érdeklődésére tarthat számot. A Godzillát az Ideglelés kézikamerás felvételeivel ötvöző katasztrófafilm története soványka: a Japánba települni készülő New York-i Robert Hawkins búcsúbulijára a barátai videoüzeneteket vesznek fel. A vidám búcsúparti azonban hirtelen katasztrófába fordul, mert Manhattanben ismeretlen gigantikus szörnyeteg bukkan fel, aki porrá zúzza a városrészt, miközben a lakosságot evakuálja a hadsereg. Az akció- és katasztrófafilmek rajongói az álsztori szerint a Central Parkban talált kézikamerával felvett részletekből követhetik nyomon a főszereplő és szerelme, Beth ill. barátaik menekülését és pusztulását, némi 9/11-es beütéssel fűszerezve – csak több százszoros méretűre nagyítva a híradókból oly jól ismert képsorokat. A porrá omló felhőkarcolók közt a túlélésért folytatott küzdelem valószerű kockái sokkolóak, a mindössze 80 percnyi mozi sok akciót, remek technikai trükköket és egy szerény szerelmi szálat is tartogat. Emlékezetessé azonban a kézikamera teszi, ugyanis a befejezés utáni fél órában jómagam is tengeribetegségre emlékeztető erős émelygéssel és szédüléssel küzdöttem, és mint kiderült, a nézők többsége szintúgy. A felhőkarcolók tetején át való menekülés még csak enyhe szédülést hozott, a hadsereg bombázása közepette bemutatott szörnyüldözős földi és légi képek a mutánsok által felfalt véres tetemekkel ötvözve viszont tényleg gyomorforgatóak. Bár bizonyára lesz, aki épp ezt tekinti majd erénynek. Vacsora utáni programnak semmi esetre sem javaslom, a jól megcsinált reklámfilmek ritmusával pergő sztori és a látvány azonban némiképp kárpótolja a bevállalósabb filmbarátokat, mert a készítők profizmusa minden kockán tetten érhető, és a speciális effektekkel megtűzdelt szörnyfilmek kedvelői mellett szélesebb réteget vonz a moziba – és ez valljuk be, nem kis dolog manapság.

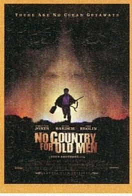


MOZIPREMIEREK MÁRCIUSBAN

HIPERVÁNDOR
Bemutató: 03.06.
Kaland/Sci-fi



NEM VÉNNEK VALÓ VIDÉK
Bemutató: 03.06.
Dráma



JUNO
Bemutató: 03.13.
Dráma

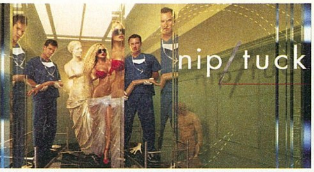
A SPIDERWICK KRÓNIKÁK
Bemutató: 03.20.
Kaland

HORTON
Bemutató: 03.20.
Animáció

Kés/Alatt 4. évad

Majdnem másfél évnyi várakozást követően mindenki kedvenc plasztikai sebészei visszatérnek, hogy újabb évaddal szórakoztassák a speciális esetekre és jókora adag társadalomkritikára éhes közönséget. A kissé összecsapott sorozatgyilkosos harmadik évad után a doktorok ismét maximum sebességre kapcsolnak, tehát nem lesz hiány meghökkentő momentumokban, drámában, viszályban és természetesen erotikában sem. De ez még nem minden, hiszen a megszokott szereplők mellett olyan sztárok is felbukkannak a szériában, mint Alanis Morisette, Larry Hangman és Catherine Denevau. Szerencsére ezúttal extrákban sincsen hiány, hiszen szinte minden lemezre jut valamilyen érdekesség. Elsősorban kimaradt jelenetek szórakoztathatják a nézőket, de találhatunk még itt kisfilmeket is, pl. szex témakörben, az évad vendégszereplőiről, megtörtént esetek sorozatba ültetéséről és a bakiparádé sem maradhatott ki. A kiadvány tehát mondhatni tökéletes, nem hiányozhat egyetlen gyűjteményből sem.

írta • Amber



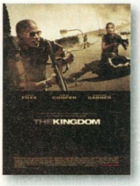
5 lemez

Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Dylan Walsh, Julian McMahon, Joely Richardson, Roma Maffia, John Hensley, Linda Klein, Kelly Carlson
DVD Start ▪ 2008. március 11.

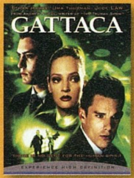
PC GURU Index:
05.05

VÁRHATÓ DVD-K MÁRCIUSBAN

A KIRÁLYSÁG
(1 lemez)
2008.03.12.
Háborús dráma



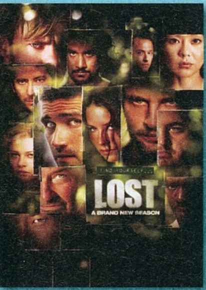
GATTACA
(1 lemez)
2008.03.18.
Sci-fi/Dráma



CSILLAGPOR
(1 lemez)
2008.03.19.
Fantasy

WAR
(1 lemez)
2008.03.25.
Akció

ELIZABETH II.
(1 lemez)
2008.03.26.
Történelmi dráma



LOST 3. évad

Az Intercom meghallgatta az imáinkat és legnagyobb megelégedésünkre előrébb hozta a Lost következő, harmadik évadának megjelenését, így nem kell várnunk a sziget rejtélyeire szeptemberig. A dolog azért is szerencsés, mert így azok is hamar belevághatnak majd a szintén érkező Lost játékba, akik a harmadik etap hiányában halasztották volna el a kalandot. A tetszetős zöld dobozban érkező évad természetesen tartalmaz minden részt és egy hetedik extra lemez is helyet kapott a csomagban. Ez persze nem azt jelenti, hogy csak ezen találhatunk extra anyagokat, hiszen szinte minden lemezre jutott egy-egy audiokommentár, a készítők közreműködésével. Az igazi nagyágyú persze a bónusz korong, melyen megannyi plusz tartalom kapott helyet. Úgymint bemutató a forgatás helyszínéről, egy forgatási nap fél órába sűrítve, három elveszett visszaemlékezés, további kimaradt jelenetek, a „többiek" világa, a készülő játék kulisszatitkai és még további csemegék, minden rajongó legnagyobb örömére. Sorozatjunkie-nak lenni tehát még mindig élmény ebben az időszakban, s mondanunk sem kell, hogy az elsők között szerezzük be az újabb Lost csomagot.

7 lemez

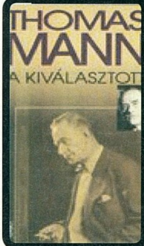
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Naveen Andrews, Emilie de Ravin, Matthew Fox, Jorge Garcia, Maggie Grace, Josh Holloway, Malcolm David Kelley
DVD Start ▪ 2008. március 19.

PC GURU Index:
04.05

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

Gantner Ádám
ŐSZ JERUZSÁLEMBEN

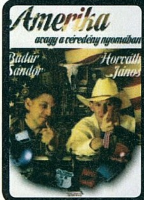
Az elsőkönyves szerző novellagyűjteményében a kilencvenes évektől napjainkig a három nagy világvallás szent helyén tett kalandos utazásaira emlékszik vissza. A humorral átszőtt naplószerű úti történetekben megelevenednek a bibliai helyszínek, miközben nem csak barátainak és szerelmeinek, de identitáskereső ifjúkori önmagának is meglepő nyíltsággal és öniróniával állít emléket az író. Magával ragadó és mulatságos olvasmány – és nem mellékes, hogy akár egy zsebbe is belefér!



Thomas Mann
A KIVÁLASZTOTT

Kiadó: Európa kiadó

A német klasszikus kisregényének új kiadása ma is igen népszerű, a kora középkorban játszódó, archaikus stílusban elbeszélt cselekménye bármely latin tévésorozaton vagy görög sorsdrámán túltesz: a vérfertőző testvérszerelemből született fiú, Grigorsz, aki tévedésből saját anyját veszi feleségül, 17 évi vezeklés után lesz római pápává. Tanulságos mese a sorsról, fantasy-rajongók érdeklődésére is számot tartó, szépirodalmi stílusban.



Badár Sándor és Horváth János
ÁMERIKA AVAGY A VÉREDÉNY NYOMÁBAN

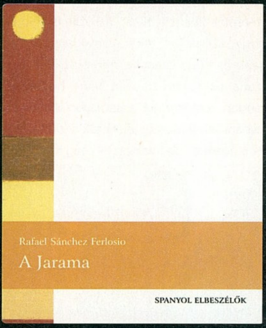
Kiadó: Jaffa kiadó 2007

A vicces kedvű színészek új útikönyvükben a Cadillack Drive című tévéműsor amerikai forgatása során átélt kalandjaikat mesélik el a tőlük megszokott eredeti nézőpontból. Meglepő és mulatságos a közismert hazai humoristák szembesülése e hatalmas

írta · Szofi

Rafael Sánchez Ferlosio

A Jarama



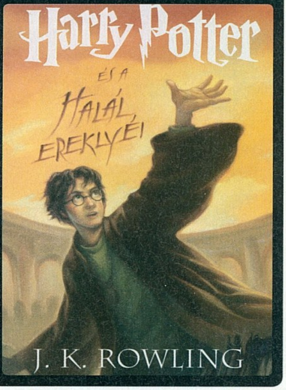
Különös regényt ajánlok nektek az első tavaszi napokra, kedves számítógépes kalandokhoz és akciófilmekhez szokott 21. századi olvasók. Ne rettentsen el senkit, hogy az ajánlott kötetnek köznapi értelemben nincs is cselekménye, nem szerepelnek benne hősök, sőt különleges kalandok sem – ennek ellenére mégsem unalmas. Az élet mibenlétét egy hosszúra nyúlt nyári vasárnapi kirándulás elbeszélésével bemutató olvasmány filmszerűen, a hétköznapokból vett dialógusokkal, a folyóparti piknik menetét szinte kockáról kockára követve ábrázolja az egykori valóságot. A humoros párbeszédekből nem csupán a korabeli emberek gondolkodásáról, de általános létkérdésekről kapunk, ma is helyt álló véleményt. Miközben a Nap lemegy, a Hold feljöttével a könnyed komédia drámai hirtelenséggel tragédiába fordul: az éjszakai fürdőzés során a 21 éves Lucit elragadja a folyó, megfullad. Ettől fogva a gondtalan fiatalság is véget ér, és a szereplőkkel együtt az olvasó is rádöbben a pillanat múlandóságára. A gyors sodrású folyóval párhuzamba állíthatók az emberi történések, észre sem vesszük, amint jó könyvekhez méltóan minket is magával ragad az épp hétköznapisága miatt oly formabontó szöveg lendülete.

Kiadó: Patak Könyvek 2007
PC Guru Index:
05.05

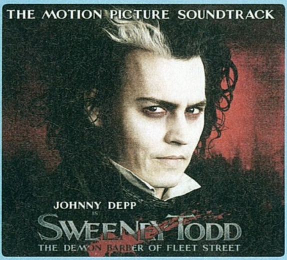
J. K. ROWLING

Harry Potter A halál ereklyéi

Végül megértük ezt is. Elérkezett a Harry Potter hetedik kötetének magyar megjelenése, így végre a hazai rajongók is elmerülhetnek az évek óta tartó kaland lezárásában. Reméljük, hogy az olvasóink nagy százalékának sikerült a spoiler-mentes zónában maradni az elmúlt hónapokban, és az újdonság erejével hat mindenkire a február elején megjelent kötet minden egyes sora. Az eredeti megjelenéséhez képest csúsztatott kiadás szerencsére ezúttal is teljes egészében a magyar kiadás javára vált, hiszen a megszokott minőségben és stílusban merülhetünk Harry Potter egyre vészjóslóbb kalandjaiba. Mire ezeket a sorokat olvassátok, a fanatikusok már bizonyosan túlestek a vaskos regényen és minden bizonnyal határozott véleménnyel bírnak majd a Harry Potter eposz befejezéséről. Mi a hely szűke és a poén lelövése okán nem mennénk bele ennek kitárgyalásába, de a lapunk megjelenésével egy időben a PGO-n is közlünk egy hosszabb írást az utolsó regényről, és várunk mindenkit a fórumokban, hogy megvitassuk veletek a Harry Potter széria lezárásának részleteit.



Kiadó: Animus Kiadó
PC Guru Index:
05.05



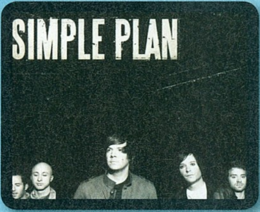
PC Guru Index:
03.05

Sweeney Todd
filmzene

Amikor közel egy évtizede Johnny Depp feleségül vette a francia énekes-színésznő Vanessa Paradist, senki nem gondolta, hogy a hollywoodi sztár egyszer maga is dalra fakad, ráadásul épp a Stephen Sondheim szerezte Broadway-musicalben – megkockáztatom ezen felvetésre ha nem röhögi halálra magát, minden bizonnyal kardjába dőlt volna bármely jobb érzésű Depp-rajongó. Az idők azonban változnak s mára eljött ez a pillanat is, és Tim Burton formabontó thriller musicaljében meggyőző énektudással alakítja a hírhedt Fleet utcai borbélyt. Szerencsére a tizenhét dalt tartalmazó korong szerzeményei megőrzik a film kissé sötét és groteszk világát, nem holmi slágergyanús szerzemények, bár az eredeti képi világ nélkül, a kevésbé jól sikerült filmzenékhez hasonlatos módon önmagukban kevésbé állják meg a helyüket. Depp főként az Epihanyban remekel, amelyet teljesen egyedül ad elő, de a Helena Bonham Carterrel énekelt érzelmes duettek is meglepően jók (My friends, By the sea), nem véletlenül nyerte el az alkotás a legjobb musical címet az idei Golden Globe-díjkiosztón. Maga a lemez a megszállott Depp-fanoknak és az elkötelezett musicalbarátoknak jó vételnek bizonyulhat, a hétköznapi tömegeknek viszont inkább azt javasolnám, hogy áldozzák a mozira a CD árát, lévén nem egy populáris darabbal van dolgunk.

írta · Szofi

SIMPLE PLAN
Simple Plan

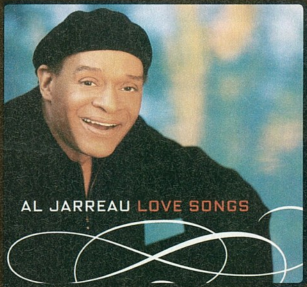


A lap esetben teljesen figyelmen kívül hagytam volna ezt az albumot, de mivel Bate iPodjából folyamatosan ez szólt, csak kíváncsi lettem, hogy mi tetszett meg ennyire kedves szerkesztő kollegámnak. Mikor kölcsönkértem a lemezt, Bate felvilágosított, hogy ne számítsak hihetetlen muzikális forradalomra, csupán egy albumra, ami kellemesen pörgős zenét biztosít, olyat, amit naponta akár többször is a lejátszóba helyez az ember. Nem voltak tehát nagy elvárásaim, így nem is csalódtam, sőt. Valóban nem egy úttörő munka, de mindenképpen igényes popzenével van dolgunk, ahol találkozhatunk lassabb és energikusabb szerzeményekkel egyaránt. Az album összesen tizenegy számot tartalmaz, körülbelül negyven percnyi időtartamban, valóban olyan minőségben, hogy a korong sűrű vendége lehet a lejátszóinknak.

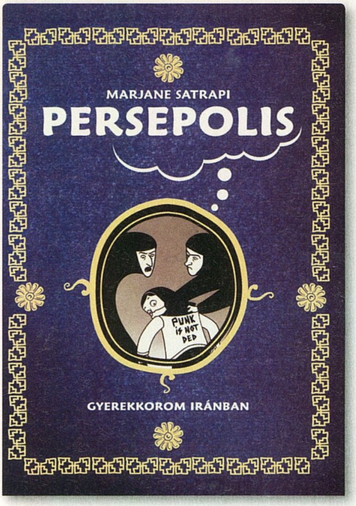
PC Guru Index:
04.05

Al Jarreau
Love Songs

Eredetinek lenni a 21. században roppant nehéz. Nincs jobb mód, mint ha az ember önmagát adja, összegzi a négy évtizedes pálya tapasztalatait Al Jarreau, aki sosem tanult hangszeren játszani, a hangja a hangszere. Az 1965-ös bemutatkozó albuma után egy csapásra világsztárrá lett amerikai dzsessz, pop és R'n'B énekes lenyűgöző orgánumát egy magyar zongorista fedezte fel, akinek hatására énekelni kezdett. A dalszövegeiben is tetten érhető templomi neveltetése, szerzeményeiben mindig is a szeretet és a harmónia volt a téma. Ezt a zenei és tartalmi hagyományt összegzi az előadói pálya legjobbnak tartott szerelmes szerzeményeiből összeállított tizennégy dalnyi válogatásalbum, a nemes egyszerűséggel csak a műfaji megjelölést címként használó Love Songs, amelyet feleségének, Susannak dedikált a gyakorló pszichológusként is sikeres énekes. Merész lépésnek tűnhet sziruposnak ható számokat énekelni 2008 tavaszán, Jarreau azonban tudja, hogy bár a zenei trendek változnak, a valódi emberi érzelmek sosem mennek ki a divatból. Bár a korong érzelmes, de anélkül, hogy szentimentálissá válna, így azoknak ajánlom, akik egy kis romantikus színt szeretnének vinni a hosszú szürke tél után a mindennapjaikba. A CD-n az előadó kedvenc romantikus és balladai hangvételű érzelmes szerzeményei mellett – többek közt olyan világslágerek, mint After all és Wait for the magic is szerepelnek.



PC Guru Index:
05.05



MARJANE SATRAPI

Persepolis I.

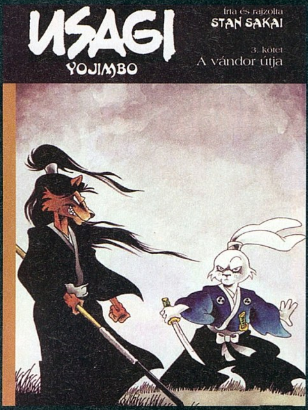
Sajnos meglehetősen lanyha érdeklődés mellett mutatták be a hazai (művész)mozik az egyébként zseniális animációs filmet a Persepolist, amely a hasonló címen megjelent képregény mozgóképes változata. Remélhetőleg a mű megérkezik majd DVD-n is, de ha esetleg nem, akkor még mindig nincs nagy baj, hiszen az Art Comix gondozásában megjelent az eredeti képregény, igényes kivitelben, 162 oldalon. Az önéletrajzi alapokon nyugvó munka első pillantásra egyszerűnek tűnik, ám ha egy kicsit elmerülünk benne, azonnal megszeretjük a kezdetben gyermekdednek tetsző képeket, s ami ennél is fontosabb, egy olyan világba nyerhetünk bepillantást, amelyről a médiának hála csupán torz tévképzeteink lehetnek (már amennyiben nem vagyunk szakértői a témának). A Persepolis Irán hétköznapjaiba enged bepillantást egy kislány szemén keresztül, szókimondóan, hitelesen, megrázóan, bemutatva, hogy az iszlám forradalom miképp tett tönkre egy egész országot, arról nem is beszélve, hogy nem a média által gerjesztett butaságokat, hanem valódi képet kapunk Iránról, az ott élő emberekről. Tanulságos, kihagyhatatlan darab – mindenkinek.

Kiadó: Art Comix
PC GURU Index:
05.05

írta - Amber

STAN SAKAI

Usagi Yojimbo – A vándor útja



Folytatódik a Vad Virágok Könyvműhely Usagi Yojimbo sorozata, a képregényé, amely érdekes ötvözete a keleti és nyugati történeteknek, a feudális Japán világában, ahol nem emberek a főszereplők, hanem emberi tulajdonságokkal felruházott állatok. Hősünk Usagi, a nyúl, „hivatását" tekintve ronin, urát vesztett szamuráj, aki járja az országot, s saját erkölcsi kódexének megfelelően védi az éppen arra rászorulókat. A harmadik kötet tovább halad az eddig kitaposott ösvényen, a megkapóan jóra sikeredett borító mögött újabb „képregény-novellák" várják az olvasókat, tanulságos és szórakoztató történetekkel, és természetesen újból felbukkanó, régebben már megismert (Gennoszuke, Tomoe Ame) szereplőkkel. A sorozat kedvelőinek egyértelmű vétel, de azoknak is meleg szívvel ajánljuk ezt a szépen kidolgozott, fekete-fehér képregényt, akik korábban még nem próbálkoztak Usagi kalandjaival. Érdemes vétel tehát, már csak a kötet végén található Tini Nindzsa Teknőcök paródia okán is.

Kiadó: Vad Virágok Könyvműhely
PC GURU Index:
05.05

SEO EUN-JIN

Borsmenta I.

Az Usagit követően a Vad Virágok könyvműhely egy teljes egészében keleti képregénnyel is megjelent a hazai palettán, a Borsmenta című sorozattal, amely tartalmát tekintve főleg lányoknak szól, hacsak nem vagyunk oda a kicsit bőd, gimnazista szerelmi történetekért. A cselekmény főleg egy tini-szappanopera tárházával bombázza az olvasót, van itt vetélkedő lánycsapat, elérhetetlen sztár, reménytelen szerelem, első csók, civódás, és minden, ami egy ilyen kiadványt a lányok számára érdekessé tehet. A rajz mondhatni kellően keleti, néha zavarba ejtően egyszerű, néhol kicsit hiányos, de ezt a hasonló kiadványoktól már régen megszokhattuk. Az egyetlen igazán zavaró tényező, hogy a szöveg olykor magyar formátumban jóval kevesebb, mint az eredetiben, így a szövegbuborékok olykor elég idétlenül festenek – de ezen könnyen túllendülhetünk az első pár oldalt követően.

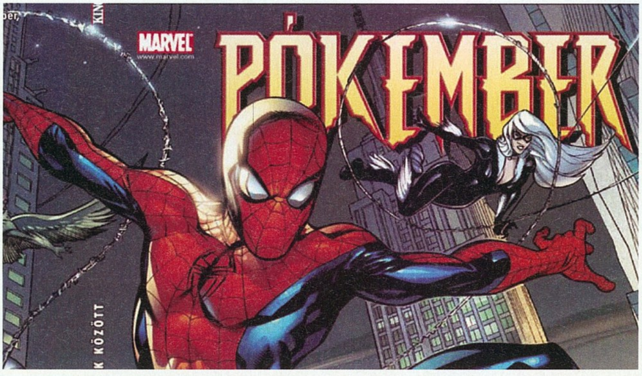
Kiadó: Vad Virágok Könyvműhely
PC GURU Index:
03.05

A rajz elsőre kicsit furcsa lehet, Frank Quitely stílusa eltér a megszokott amerikai munkáktól, de a történet kárpótolni fog ezért a "kellemetlenségért".

Pókember:
Holtak között

MARK MILLAR, TERRY DODSON

Ahogy azt az X-Menről már az előző számban megénekeltük, úgy sajnos azt is tudnotok kell, hogy a havonta jelentkező Hihetetlen Pókember is kilehelte a lelkét, mostantól csak az Ultimate univerzumot követő Csodálatos Pókember lesz kapható az újságárusoknál (reméljük annak megszűnéséről még nagyon sokáig nem kell majd beszámolnunk). Persze nem kell aggódnia annak, aki az eredeti Pókember kalandjait szeretné tovább követni, ugyanis a Kingpin Kiadó folytatja az elejtett szálat, gyűjteményes kiadványok formájában, még az idei év folyamán. S nem csak azokkal a történetekkel jelentkezik, hiszen már kapható a Pókember könyvek első része, amely egy, a zseniális Mark Millar által papírra vetett történetbe kezd bele (a következő képregénybörzére pedig érkezik a kötet folytatása). A meglehetősen erős és szokatlan történetben nagy hangsúlyt kap a Fekete Macska, s bár lerágott csontként ezúttal is May nénit rabolják el, ez nem vet rossz fényt a kötetre, az ugyanis minden szempontból rendkívül jóra sikeredett. Egyrészt felvonul benne a Pókember univerzum legtöbb valamire való gonosza (Elektro, Keselyű, Zöld Manó, Octopus doktor és még sorolhatnám...), és számos új dolog derül ki ezekről a szereplőkről, némelyüket teljesen új megvilágításba helyezve. A sajátos történet mellé zseniális grafika társul, Terry Dodson rajzai élettel telik, Millar története pezsgő és fordulatos, ezáltal ez a kiadvány már csak a vizualitása miatt is kihagyhatatlan a hálószövő szerelmesei számára. A hagyományos füzeteknél jóval vaskosabb kiadványt természetesen nem az újságos-standokon kell keresni, hanem a legújabb trendeknek megfelelően a nagyobb könyvesboltokban (Alexandra, Libri...), ahol akár már külön képregény-állványokkal is találkozhattok. Bár az ár borsosnak tűnhet, nem szabad elfelejteni, hogy ez a kötet négy füzetnyi történetet rejt magában és az utcai árusításnál sokkal jobb minőségben látott napvilágot. Azt is érdemes tudni, hogy folytatásos történetről beszélünk és a következő számban már maga Venom is fel fog tűnni, ám nem úgy, ahogyan azt a régi szériában (vagy ahogy a múlt nyáron bemutatott harmadik mozifilmben) megszokhattuk. Éppen ezért érdemes a figyelemre ez a Pókember megjelenés, mert igényes szórakoztatást biztosít a lehető legjobb minőségben, ez a megjelenés semmiképp nem hiányozhat egy igazi rajongó gyűjteményéből. Jó szívvel ajánljuk mindenkinek, nem csupán a megrögzött, Bate-hez hasonló Pókember-mániásoknak.



Kiadó: Kingpin
PC GURU Index:

05.05

• Command & Conquer 3: KANE'S WRATH

A kugligolyó fejű Kane még legalább egyszer visszatér hozzánk, hogy látványos durcája közben bemutassa nekünk, milyennek kell lennie egy igazi, tartalomtól duzzadó küldeteslemeznek. A Command & Conquer harmadik részének első expanziójában benne lesz minden, amit eddig szerettünk, mellettük pedig bekerülnek olyan dolgok, amelyekről még csak álmodni sem mertünk – az ismert fajok új változatai, még több repülő egység, nemlineáris kampány... Az élőszereplős videók régi ismerősként köszönnek majd vissza, a Global Conquest címet viselő világtérképes móka pedig megadja nekünk a lehetőséget a teljes harmadik Tiberium háború újra megvívására.

• Rainbow Six VEGAS 2

A Rainbow Six Vegas úgy érkezett meg hozzánk, hogy a sorozatról a botrányos negyedik rész miatt már lemondtunk. A filmszerű történetet, lenyűgöző grafikát, és sodró, letehetetlen játékmenetet nyújtó lövöldében a bűn városában kellett egy világméretű összeesküvés nyomaira bukkannunk, a folytatás pedig, ha hihetünk a PR-nak, mindent négyzetre emel: alaposabban kidolgozott többjátékos mód, kooperatív-módban végigjátszható sztori, teljesen testreszabott karaktergenerálás, elképesztően jó mesterséges intelligencia és folyamatosan fejlődő karakterek szerepelnek az étlapon, amelyet, bevalljuk pironkodva, büszkén eszünk majd végig!

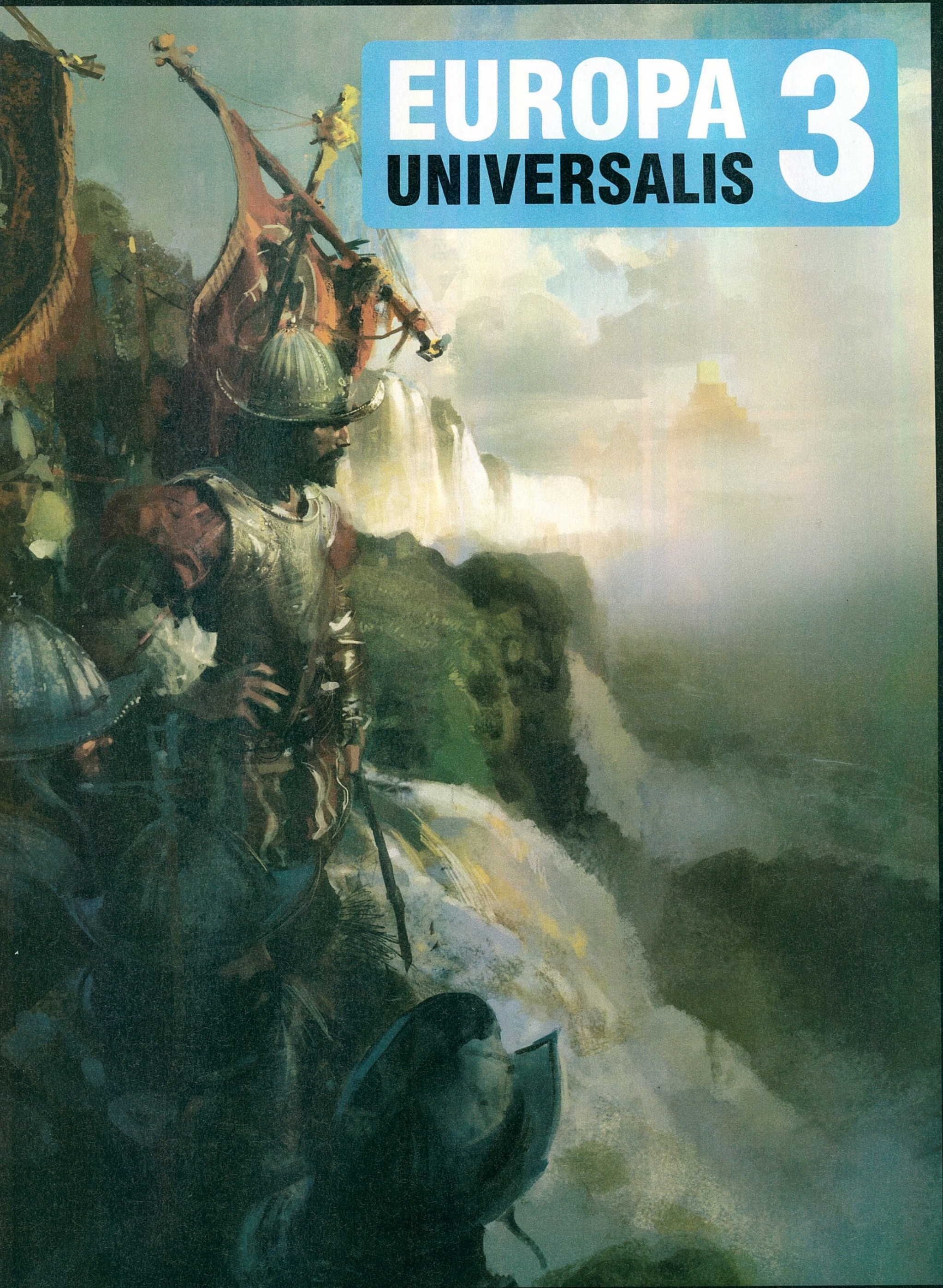
• ASSASIN'S CREED

Nagy divatja van mostanság a videojátékok piacán az antihősöknek. Míg a Thief első részében „csak" egy mestertolvajt alakíthattunk, addig a hasonló szabadságot ígérő Assasin's Creed már lejjebb tolta a lécet, és egy a keresztes háborúk idején ügyködő sorozat-, illetve bérgyilkos szerepét bízza majd ránk. A lenyűgöző grafikát, hihetetlen játékélményt, valamint hosszú hónapok várakozása után végre PC-s megjelenést ígérő szoftvert Sasa ugyan már leteremtette a karácsonyi Guru hasábjain, nem tehetjük meg, hogy szó nélkül sétálunk el a számítógépes változat mellett.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: EUROPA UNIVERSALIS 3

A körökre osztott játékok mára már csak mutatóban lelhetőek fel a piacon, így valósággal nyálfröcsögve vetjük rá magunkat az újabb és újabb darabokra – éppen ezért örültünk meg nagyon, amikor kiderült, hogy teljes játékként a stílus újdonsült követői közül az egyik legjobbat csomagolhatjuk nektek. Az Europa Universalis harmadik része tud mindent, amit imádunk a fajtájában (közel 300 évnyi történelmet játszhatunk a segítségével végig, 1453-tól 1789-ig), e mellé pedig modern 3D köntöst kapott, és egy roppant szórakoztató kooperatív módot is – hogy a magyar fordításról már ne is beszéljünk...

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2008. ÁPRILIS 10-ÉN JELENIK MEG!


EUROPA
UNIVERSALIS
3

Játékdemók: Agon: Lost Sword of Toledo / Hard to be a God / Imperium Romanum / Sam & Max 2: Season 2 Episode 1-3 / Flawless / Forbidden Kingdom / Indiana Jones and the Kingdom of Crystal Skull / Wanted (Mind a PCG Live külvilág rovatán belül!)

Shareware játékok: Garden Defense / Audio Surf / Blood Ties / Bloom / Carribean Hideaway / Elements / io / Marblez / My Farm / The Tuttles

Játék előzetesek: Alone in the Dark 5 / Codename Panzers: Cold War (3db) / Damnation / Drakesang / Gears of War 2 / Lost / Prototype / Race Driver Grid / The Bourne Conspiracy / This is Vegas

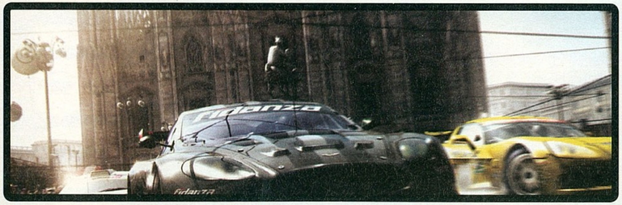
Mozi előzetesek: 88 Minutes / Defiance / Doomsday / Hour of Victory / Stranger / Turok (5db)

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia

Háttérképek: Ninja Gaiden 2 (2db) / Race Driver Grid (2db) / Star Wars: Force Unleashed (3db) / Tomb Raider: Underworld (2db) / World of Warcraft: Wrath of the Lich King / Frontlines: Fuel of War (4db)

Turkáló: CD/DVD írás: Burn4Free 4.1 / CDRWin 4.0 f-a / FinalBurner Free | Driverek: AMD - Ati Catalyst 8.1 és nVidia Forceware 169.21 WinXP driverek | Fájlkezelés: Total Commander 7 / 7Zip (tömörítő program) | Képekhez: ACDSee 10 (képkezelő, nézegető) / HyperCam (animáció rögzítő) / HyperSnap (képlopó) / IrfanView (képnézegető) / SnagIt (képlopó) | MP3: CDEx 1.5.1 (MP3 tömörítő) / Winamp 5.5 | Számítógép védelem: AdWare 2007 / Avira Antivir / BitDefender 10 / SpyBot | Videó: K-Lite Codec Pack 3.7.5F / QuickTime 7 / Xvid codec | Egyéb: StreamHijacker / wTime

RACE DRIVER GRID VIDEÓ



NINJA GAIDEN 2
HÁTTÉRKÉP

FRONTLINES
HÁTTÉRKÉP

THIS IS VEGAS
VIDEÓ

DVD ROM DUPLA DVD

teljes játék

COMMANDOS: STRIKE FORCE

04

DAMNATION
Videó

LOST
PCG Live

04 pc guru DVD

képes sport

Új mezben a Képes Sport!

Most 4 héten át 4 ajándék!

Március 12.:
Sztárok életnagyságban!
2 oldalas, XXL-es szuperposzter

Március 19.:
Kattanj rá!
BL-egérpad

Március 26.:
Egy buliból sem hiányozhatnak!
BL-poháralátét

Április 2.:
Kulcsfigurák a zsebedben!
BL-kulcstartó

Belépés csak sztároknak!

Keresd a megújult Képes Sportot az újságárusoknál!

MEGÚJULT!
WWW.PCGURU.HU

ÚJ KÜLSŐ, ÚJ BELSŐ, FOLYAMATOSAN BŐVÜLŐ TARTALOM